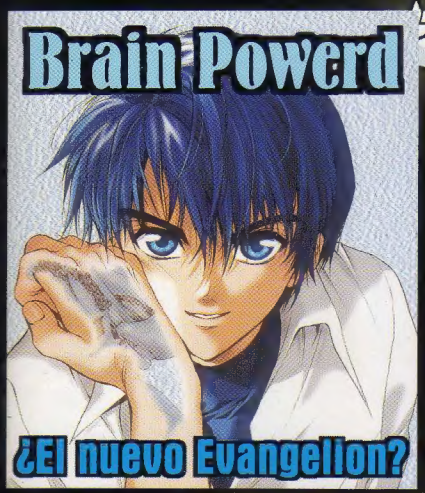
PÓSTER - CARÁTULAS - NOTICIAS - INTERNET - VIDEOJUEGOS - HENTAI - OPINIÓN - ¡Y LOS PRIMEROS EXPULSADOS DE GRAN HERMANOTAKU!

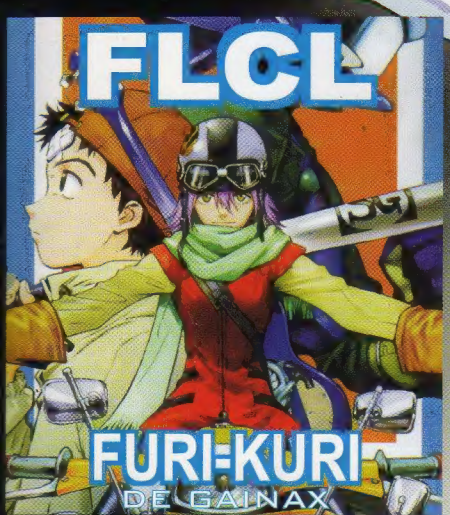
VOL. II - NÚMERO 10 - INCLUYE CD-ROM

Minami

REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME

795 PTAS
4,78 EUROS



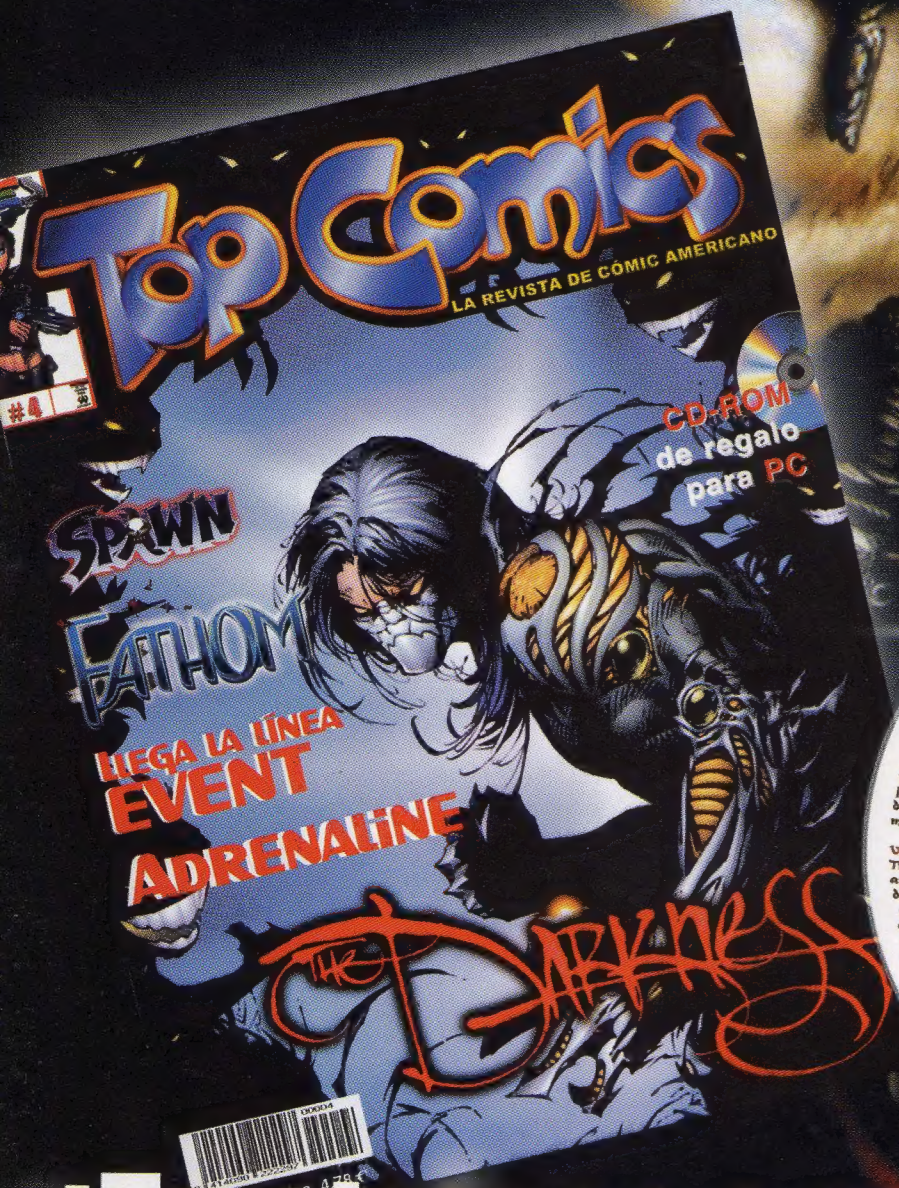


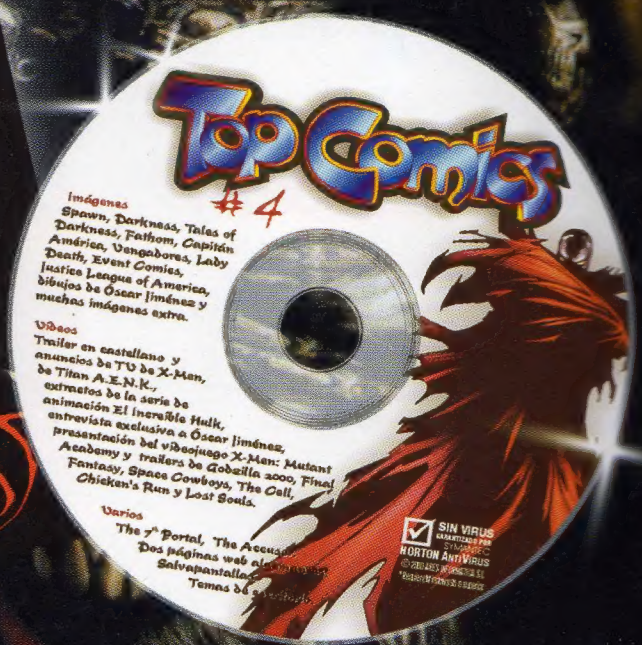
De nuevo en nuestras pantallas

Sailor Moon

00010

Todos tus héroes favoritos llegan a tu quiosco...





¿Te atreves a perderte Top Comics?

¿SAILOR MOON?

Sí, Sailor Moon, y ni me he vuelto loco ni he decidido acabar con Minami.

En su día, un compañero, colaborador y amigo ya se escandalizó cuando dedicamos el número 1 de Minami2000 a esta serie, y me dijo que me iba a estrellar. Se equivocó. Y ahora profetizo que todos los que piensen que un número dedicado a Sailor Moon no tiene futuro también se equivocan.

¿Y por qué se equivocan? Pues por varias razones. Una podría ser que Sailor Moon es una serie mundialmente famosa y con los suficientes seguidores como para poder tener un mínimo de ventas garantizado. Otra podría ser que en estos momentos la están emitiendo en televisión, y eso siempre suma nuevas legiones de lectores.

Y a por ésos es a por los que voy. No a por los lectores ya consagrados al género (que por supuesto también me interesan y son muy importantes), sino a por todos esos chicos y chicas que ahora mismo están viendo la serie por televisión pero no tienen ni idea de que existe una cosa llamada manganime. Pensando en esos lectores hice la portada, esperando que vean la imagen de su protagonista, se sientan intrigados, compren la revista, y se abran a todo un mundo que probablemente desconocen.

Esto, evidentemente, no es nada nuevo. Forma parte del proceso lógico y natural de renovación del personal del mundillo. La gente se aficiona, pasa un tiempo, y luego lo deja. No siempre es así, pero normalmente sí. Sin embargo, la aparición de revistas con llegada a kioskos ha disparado este proceso, nos encontramos con que el número de recién incorporados ha aumentado notablemente, aunque la parte negativa es que también lo ha hecho el de gente que se "desaficiona".

Sabiendo esto, y gracias a que pasé más de un año leyendo las cartas de Dokan y llevo casi dos leyendo las de Minami, he hecho una especie de cálculos, según los cuales el grueso de los lectores de este ejemplar son de "nueva incorporación", refiriéndome a que una gran mayoría de lectores de este número no poseen el especial-de Sailor Moon que sacamos hace más de un año y medio. Es más, muchos ni siquiera sabrán que dicho especial existe. Aún más, un buen número en su vida habrán oído hablar de Sailor Moon (por muy difícil que sea de concebir para los lectores veteranos).

Por tanto, Sailor Moon en la portada se convierte, teniendo el bancal de años que tiene la serie, en un reclamo perfecto para atraer nuevos aficionados al mundillo, en un reclamo tan bueno como en su día lo fueron Marmalade Boy, Ruroni Kenshin o Pokémon. Quién lo iba a decir, ¿verdad?

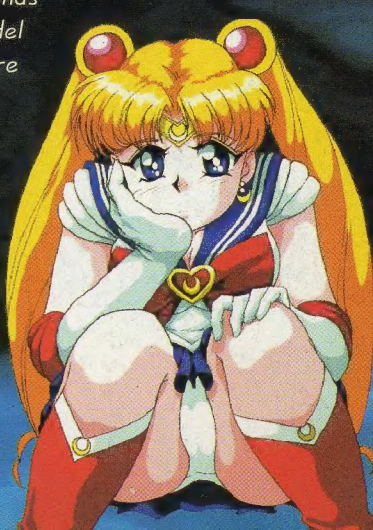
Así pues, sí, Sailor Moon.

Aunque no sólo eso, claro, pues pese a que este número en realidad se ha hecho en Agosto (ya os encontraréis un par de carencias en el interior derivadas de que todo el mundo estuviera de vacaciones) saldrá publicado en Octubre, un mes importante, porque es cuando de verdad empieza el curso para todo el mundo. Así que nos ponemos las pilas y empezamos fuerte, porque queremos sacar sobresaliente, no sólo vigilando las faltas de ortografía (un mal muy extendido entre las demás revistas), sino ofreciendo todo aquello que un lector puede desear: Manganime de aquí, manganime de allí, temas complementarios... Vamos, que le hemos cogido el gustillo a eso de ser los mejores y los que más venden y no queremos bajarnos del burro, así que si alguien nos quiere destronar se lo va a tener que currar, porque os aseguro que nosotros no nos hemos dormido en los laureles.

Bueno, y ahora sí, os dejo con vuestra revista favorita.

The time is now!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



Historias para derretir la mente más húmeda.

aquí se desencadena tu pasión

¡no te pierdas este número!

Minami 10

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Otakiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, J. A. Moreno Moya, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Raúl Moyano

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Anime Studio

Corrección de textos: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez

Diseño y maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monserrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

Minami

AÑO 2 - NÚMERO 10

ÍNDICE

· Portada: Sailor Moon
· Editorial 3
· Sumario 5
· Noticias 6
· Información 8
· Brain Powerd 10
· Sailor Moon 12
· Pokémon 2000 20
· FLCL 22
· F. Compo 26
· Mugen no Ryvius 28
· Gunbuster 30
· Getter Robot 32
· Pollyanna 34
· Yaoi 35
· Saint Seiya - Hades 36
· Hentai 40
· Laboratorio Científico 42
· La Opinión de Lázaro Especial 44
· La opinión de los lectores 46
· Debate 48
· Desde la Torreta de Mazinger Z 50
· ¡Esto es Greenwood! 51
· Cine de Hong Kong 52
· Videojuegos 54
· Internet 56
· Gran Hermanotaku 58
· Fanzines 60
· Cultura Japonesa 61
· La Palestra 62
· Correo 63
· Instrucciones del CD 66

Todas las imágenes de Gunbuster son © Gainax y Dynamic SK España.
Todas las imágenes de Pokémon son © Pokémon 1995, 1996, 1998, 2000 Nintendo/Creatures, in./GAME FREAK, inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo
Todas las imágenes de Sailor Moon son © Naoko Takeuchi, Kodansha y Arait Multimedia.

Buenas, estamos aquí reunidos para... uy, no, eso no. Je, esto de llevar las noticias mola (es que este número se está haciendo en Agosto y el encargado habitual está de vacaciones). Aunque bueno, si ya el mes pasado como se hizo en Julio había poca información, imaginaos éste que se hace en Agosto. En fin, haré lo que pueda.

Y con la primera ya salvo la papeleta, ya que estamos nada más y nada menos que a las puertas del salón del manga de Barcelona, así que con el preview ya quedaré como Blas aunque luego no diga nada más. Vamos a ello. Para empezar, decir eso, que como esto se hace en Agosto todavía no hay muchas cosas seguras, pero bueno, algo se sabe, como por ejemplo que será los días 3,4 y 5 de Noviembre en la Farga de Hospitalet, en Barcelona (donde los anteriores años, vaya). Sobre el karaoke es importante un apunte que entre que nos lo dijeron mal y que se expresó de forma ambigua quizá no se entendió muy bien: Minami no va a organizar el concurso de karaoke, el concurso lo organiza, como los otros años, Continuará, lo que hemos hecho los de Minami es conseguir que en lugar de ser el reproductor un mini-disc como los anteriores años sea un reproductor de CD normal y corriente, con lo que cualquiera puede llevarse su CD de casa y, en el apartado de karaoke libre, cantar lo que le dé la gana, no estando por tanto limitado el karaoke libre a las pocas opciones del concurso como las otras veces. En cuanto a las canciones para el concurso, son las siguientes: De **Ruroni Kenshin** *Sobakasu* y *It´s Gonna Rain*; de **Slayers** *Get Along* y *Give a Reason*; de **Marmalade Boy** *Moment*, *Serenade* y el opening (el conocido *Egao ni Aitai*); y en cuanto a los que van por "libre", habrá una canción de **Dragon Ball GT** (*Don´t you see*), un tema de **Totoro**, otro de **Nausicaa** y, cómo no, el clásico entre los clásicos opening de **Mazinger Z** (*sora ni, sobieru...*). De todas formas, nos acaban de llamar de Continuará para decirnos que si podemos conseguir alguna otra canción que creamos que se deba incluir que se la pasemos, y aunque ya no hay mucho tiempo, haremos lo que podamos (aunque *Lázaro* ha dicho algo así como que si alguien propone el *Fly me to the moon* le arranca los dedos a mordiscos, o algo así). Ya que estamos, decir que los colaboradores serán los de siempre: Continuará, Dynamic, Hikari, etc.

Más cosas, pues que habrá un torneo de **Tekken**, que de las proyecciones se volverá a encargar *José Luis Puertas*, que de las mesas redondas quieren que se vuelva a encargar *Rafa Gallardo* aunque a día de hoy todavía no han dado con él, que el cartel lo ha realizado nuestro compañero y colaborador Ken Niiumra, que de presentar los concursos de disfraces y karaoke se volverá a encargar *Lázaro Muñoz*, y que dichos concursos se realizarán en días separados para que dé tiempo a todo el mundo a cantar (también se ha establecido un límite de inscripciones en el concurso de karaoke para que no pase lo que el año anterior, así que por favor que nadie se inscriba por inscribirse para luego no aparecer como el año pasado). Sobre el autor invitado, me temo que os podéis olvidar de *Wataru Yoshizumi*, ya que aunque estaba dispuesta dijo que necesitaba un escrito de Planeta diciendo que no le importaba que ella tuviera tratos con gente de otra editorial. En Planeta no nos pusieron ningún problema, nos dijeron que sí, que nos lo enviaban, pero el caso es que a día de hoy el escrito no ha llegado, y ya dudo que haya tiempo pues *Wataru* sólo tenía unos días para hacer los planes futuros. Tal vez en otra ocasión. Y como Ficomic no va a traer a nadie, sólo nos queda esperar que los de Dynamic sí que hayan conseguido pillar a alguien.

Por último, decir que en el salón del manga Minami abre sus puertas, y que todo el que lo desee podrá salir en el CD de la revista, pues haremos sesiones de grabación libres en las que cualquier lector podrá dar su opinión o decir lo que le plazca con la seguridad de que saldrá en el CD de Minami y por

tanto será visto por varias decenas de miles de aficionados. Una vez más, Minami demuestra que es la revista que más se preocupa e interesa por el aficionado.

Pasando a otros temas... poco que decir, las editoriales sacarán sus números correspondientes de las series que tengan en curso y las editoras de vídeo tres cuartos de lo mismo. Octubre en un mal mes para novedades, todos se esperan a Noviembre para sacarlas en el salón. Bueno, lo único que Dynamic advierte que quizá adelante el lanzamiento de su **Video Girl Ai** (además de sacar el número 4 de **Getter Robot**). Ah, y que Manga Films saca dos nuevos títulos dentro de su sello de animación Animex: **La esclava de Minelva 4** y **Noches de Luna**.

Respecto a los canales de televisión, lo mismo, estaban todos de vacaciones, imposible sacarles nada, así que sólo es posible comentar lo que cualquiera puede ver en televisión: que en Tele5 están echando **Pasión por el Judo** y **Shoot** a altas horas de la madrugada, que Canal+ está reemitiendo **Ruroni Kenshin**, que **Sailor Moon** se está volviendo a emitir en un montón de cadenas (como Antena3, Canal Sur y unas cuantas regionales)... esas cosas.

En cuanto a publicaciones, remarcar la salida para el salón del manga de un especial de **City Hunter** que ha realizado nuestro amigo y colaborador *Alex "Saeba" Mateo* y corregir un error que se coló en el pasado número, ya que se llamó Arcadia a una nueva publicación sobre manganime que va a salir, cuando poco después nos informaron de que había habido un cambio de última hora y la revista pasaba a llamarse Hinomaru, así que ya sabéis.

Por cierto, que nos ha llegado una encuesta curiosa. Resulta que en el foro de opinión sobre manganime en internet llamado ADAML se propuso una encuesta, se pedía a los aficionados que votaran qué revistas compraban. No hubo muchos votos, sólo 36, pero como los aficionados con internet son considerados la élite del mundillo, los más exigentes y críticos, nos gustó ver que también ellos nos consideraban el número uno (porque seguimos recordando que Minami es la revista de manganime más vendida de España), y aun así 36 votos se puede considerar algo representativo, así que he aquí los datos:

OPCIONES Y RESULTADOS
- MINAMI, 13 votos, 30.95%
- NEKO, 4 votos, 9.52%
- DAI SUKI, 2 votos, 4.76%
- + MANGA, 4 votos, 9.52%
- DIBUS, 0 votos, 0.00%
- HENTAI, 2 votos, 4.76%
- KAME, 2 votos, 4.76%
- MANGAZONE, 2 votos, 4.76%
- DOKAN, 6 votos, 14.29%
- FANZINES , 7 votos, 16.67%

Y ya está, nos vemos el mes que viene, en el que seguro que la carencia de novedades de este mes se ve más que de sobra compensada. ¡Hasta entonces!

Por cierto, aprovechamos la escasez de noticias para inaugurar el apartado **El gañán del mes**. Sin duda todos conocéis periódicos, revistas, canales de televisión, editoriales, etc, que critiquen al manganime, hagan chapuzas, metan la pata, etc. Pues bien, en este nuevo apartado nos encargaremos de nominar a semejantes maravillas como se merecen. En esta sección podéis colaborar enviándonos cualquier cosilla que os encontréis por ahí (artículos, gazapos, opiniones, etc), todo será bienvenido, y así todos aquellos personajes que merezcan que nos riamos de ellos tendrán su oportunidad. De momento, y para empezar suavecito, tenemos estos comentarios aparecidos en la revista de Vía Digital.

domingo
24

Japanimotion. Los protagonistas de *Gunsmith Cats* son dos propietarios de una armería que dedican su tiempo libre a buscar criminales fugados. **23.00 h.**
▶ **Locomotion**

Vídeo Girl AI. Un espacio vanguardista que reproduce la estética de los videoclips de la mano del experto Masakazu Katsura. **23.00 h.**
▶ **Buzz**

Son francamente impagables, el comentario de **Gun Smith Cats** con la imagen de **Macross** es de las cosas que se cuentan a los nietos; y desde luego en **Video Girl Ai** se tratan vídeos modernos y sus repercusiones en la vida de quien los adquiere, pero no estamos completamente seguros de que ésa fuera la idea que tenía quien escribió este texto. Como veis, el mundo está lleno de pequeños detallitos como los que os hemos ofrecido, así que lo dicho, en este nuevo apartado os los iremos presentado y comentando debidamente.

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete.

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.

COMIX CITY SL
C/ Pascual Pérez 36, bajo. 03001- Alicante.

COMIX CITY
Pascual Pérez 36 - Torrevieja.

RIVENDEL CÓMICS
Alpujarra 20 - Elche

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.

CONTINUARÁ
Via Layetana 29. 08003- Barcelona.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- BCN.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.

ANIMAT FAN CLUB
Apdo. Correos 154. 08300- Mataró (BCN)

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos. Tel: (94) 720 40 52.

CANARIAS
LIBRERÍA GAME OVER COMICS
Ruiz de Alda 26, local 10. 35007- Las Palmas GC

LIBRERÍA PORTO
Senador Castillo Olivares 9 - Las Palmas GC

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- La Coruña

LIBRERÍA INOA
C/ Federico Tapia, 55 - La Coruña

TANXENCIAS CÓMICS
Plaza Padre Rubinos,14. 15007. La Coruña

LIBRERÍA KOMIC
C/ San Pedro de Mezonzo, 34. Santiago de Compostela. Tel:.(981)593280

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Finisterre 15. 28029-Madrid

ATLÁNTICA CÓMICS
Pza. Mª Soledad Torres, Acosta n2. 28004- Madrid

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.

GENERACIÓN X
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
C/ General Pardiñas, 31.
C/ Fermín Caballero, 57.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.

MURCIA
HISTORIETAS
Vinader 6, bajos - Murcia

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.

SANTANDER
CAPRICHO CÓMIC
Antonio Mendoza, bajo. Santander.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.

MANGALINE
Dr. Leal Castaño, T1, local 5, Sevilla.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.

FUTURAMA
Guillem de Castro, 53. 46007- Valencia.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
C/ Montero Calvo, 28.47001- Valladolid.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos. Además, ante la avalancha de librerías que nos han llamado porque querían aparecer en el listado de la mejor revista de manganime del mercado nos hemos visto obligados a quitar teléfonos y direcciones de internet para dar cabida a cuantas más tiendas mejor.

VENTAS

Aquí tenéis la lista de ventas de cómics y manga (en realidad todo es cómic, peroo creemos que así os resultará más fácil haceros una idea) de Agosto de 2000 de la librería Akira-Comics de Madrid:

Top 10 USA		Top 10 USA	
1º.- Crimson nº15	100%	1º.- I"s nº15	100%
2º.- Asombrosos X-men	98%	2º.- Ruroni Kenshin nº8	99%
3º.- Daredevil nº11	91%	3º.- Brain Powered nº1	97%
4º.- S. Vengadores nº11	91%	4º.- M.Boy fasciculo nº23	81%
5º.- Spawn nº75	88%	5º.- Eden nº5	78%
6º.- X-Men nº52	86%	6º.- Nori Taka nº14	72%
7º.- Spiderman nº11	82%	7º.- Solamente Tu (CB) 4	69%
8º.- Tierra-X nº6	79%	8º.- Dr.Slump nº40	68%
9º.- Patrulla-X nº52	76%	9º.- Arms nº6	63%
10º.-Tomb Rider nº2	75%	10º.- One Piece nº10	55%

Y, para que podáis comparar entre distintas ciudades, aquí va la lista del mismo mes de la librería Futurama de Valencia:

Top 10 USA	Top 10 Manga
1º.- Promethea	1º.- Princesa Mononoke
2º.- Tom Strong	2º.- Nori Taka
3º.- Crimson	3º.- Black Jack
4º.- Inhumanos	4º.- X-Clamp
5º.- The Authority	5º.- One Piece
6º.- Groo	6º.- Ruroni Kenshin
7º.- The Leage of Ex. Gentlemen	7º.- Adolf
8º.- Hellblazer (Naturaleza Bestia)	8º.- Arms
9º.- Transmetropolitan	9º.- Eden
10º.- Superman vs Terminator	10º.- Brain Powered

CONCURSO

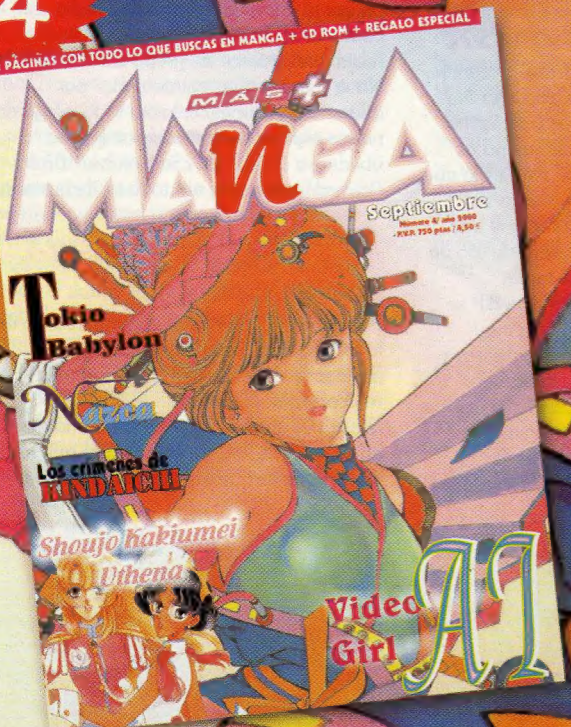
El Ayuntamiento de Las Rozas de Madrid, a través de su Concejalía de Juventud, con la colaboración de la Asociación Juvenil H-STUDIOS, convoca el Concurso de Cómic 2000, con arreglo a las siguientes ***BASES:***

1.- Podrán participar todas las personas no profesionales entre 14 y 30 años, de forma individual o colectiva.
2.- Sólo se admitirán originales inéditos de la obra, que serán en blanco y negro. El tema y la técnica son libres. No se admitirán copias.
3.- El formato ha de ser mínimo A4 y máximo A3 en vertical. La obra ha de presentarse rotulada y con una extensión máxima de cuatro páginas por una sola cara y en lengua castellana.
4.- Los personajes no deben llevar visible el nombre del autor, se presentarán sin firma ni nombre, pero con un título o lema.
5.- Se acompañará con otro sobre con el mismo título o lema, en cuyo interior se detallarán los datos personales del autor o autores (nombre dirección, teléfono y edad), junto con una fotocopia de su DNI.
6.- Las obras pueden ser presentadas por uno o varios autores de forma conjunta (guionista y dibujante).
7.- Los premios serán los siguientes:
50.000 Ptas. Primer premio. 30.000 Ptas. Premio al mejor Cómic didáctico. 30.000 Ptas. Premio al mejor Cómic Local. (Autor residente en el municipio de Las Rozas).
8.- Las obras ganadores y las seleccionadas por el jurado se expondrán en la Casa de la Juventud posteriormente al fallo del jurado.
9.- El jurado tendrá capacidad para declarar desiertos los premios.
10.- Las obras se remitirán antes del 10 de noviembre a la Concejalía de Juventud, Avd. Doctor Toledo, 44 especificando concurso-cómic en el sobre
11.- Las obras premiadas pasarán a ser posesión del Ayuntamiento de Las Rozas, quién podrá hacer uso de ellas según sus intereses y necesidades, conservando asimismo el autor todos los derechos sobre la propiedad intelectual de la obra. Las obras no seleccionadas para exposición podrán ser retiradas en las dos semanas posteriores al fallo de los premios. Las obras seleccionadas para exposición podrán ser retiradas en las dos semanas posteriores a la fecha de finalización de la exposición. Se está negociando con la revista Minami la publicación de algunas de las obras participantes dentro de su conocido encarte Manganami.
12.- La organización no admitirá obras que vayan montadas en cristal o cualquier material que pueda sufrir rotura.
13.- La participación en este concurso implica la aceptación de todas y cada una de estas bases.

SÉ INTELIGENTE...

NUMERO 4

92 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL



REVISTA
+
CD ROM
+
CAJA DE TAROT
INSTRUCCIONES

MÁS+ MANGA

Ilustración © Masakazu Katsura - 4c

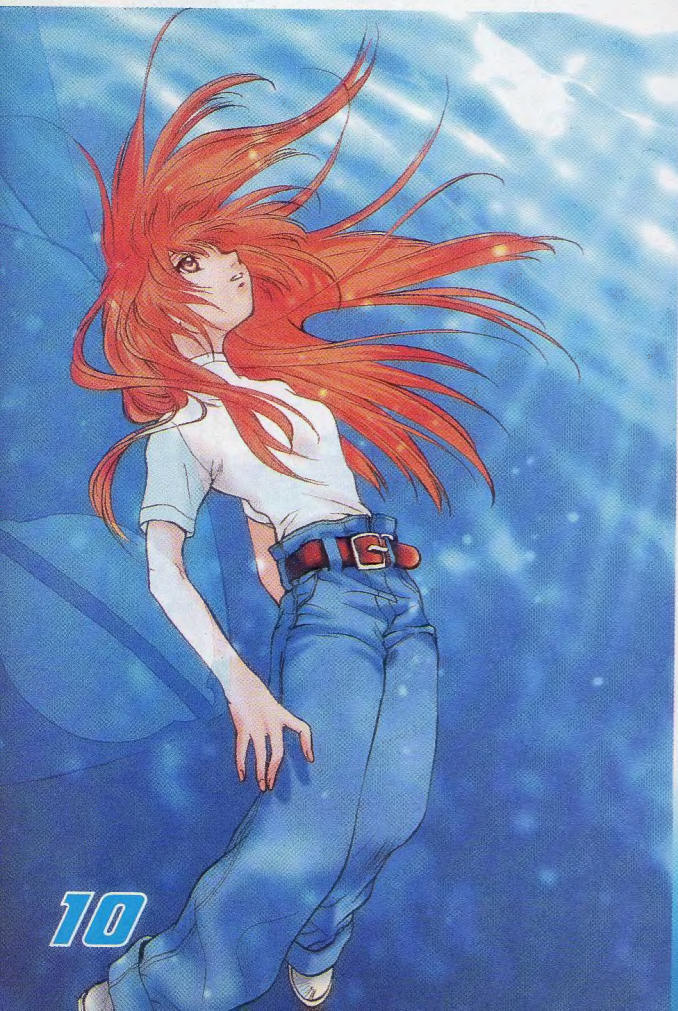
BRAIN POWERD

Nosotros también sabemos hacer Evangelion (o así)

Sin duda alguna, lo que más duele de los éxitos ajenos es que encima sean superándote en lo que mejor sabes hacer. Bueno, esto fue poco más o menos lo que le pasó a la productora Sunrise, cuando vio que los advenedizos (desde su propio punto de vista) de Gainax sacaban su **Evangelion** y les daban una paliza en uno de los géneros que mejor domina esta empresa: los robots gigantescos. Bueno, mejor digamos el género de la ciencia-ficción, para que no llegue luego nadie diciendo que si los Evas no son robots y tal y tal y tal...

A MÍ NO ME GANAS

Volvamos a donde lo habíamos dejado: Sunrise se vio herida en su amor propio, por lo que decidió presentar batalla a sus rivales. Si lo que la gente quería era un drama con robots... o como se les llame, mucha interacción entre personajes [más un guión confuso, añado con voz queda] eso es lo que tendrían... De modo que crearon una serie de televisión de 26 episodios llamada **Brain Powerd**: Para realizarla contaron con *Yoshiyuki Tomino* (como he dicho varias veces, creador de **Gundam**) en la dirección; el autor de **Five Star Stories**, *Mamoru Nagano*, como diseñador mecánico; *Mutsumi Inomata* (quien la reconozca por **Leda** o **Cyber Formula** merece un premio) trabajó diseñando a los personajes y, por último, la tenaz e infatigable *Yôko Kanno* (**Cowboy Bebop**, **Escaflowne**, **Macross Plus**, etcétera) se encargó de ponerle música a las imágenes. Una vez que sabéis esto, vamos a hablar sobre su adaptación en forma de manga, dibujado por el señor *Yukiru Sugisaki* y editado por *Planeta De-Agostini* (aunque consiguieron que los japos les dieran permiso -un gran logro, todo hay que decirlo- para llamarla **Brain Powered** en lugar de **Powerd**, porque decían que no quedaba demasiado bien).



QUÉ MUNDO ÉSTE

La historia de **Brain**... veamos, si cuento demasiado le quitaré la gracia a la cosa y si cuento muy poco, puede que no os enteréis de nada. Esto es lo que pasa cuando se publica la adaptación de un anime que no hemos visto, pero de eso ya me ocuparé más tarde.

Podemos decir que **BP** se sitúa en un futuro no muy lejano, en el que los desastres naturales han sacudido la Tierra hasta dejar el planeta lleno de cicatrices y su orden sociopolítico totalmente desbaratado. En este mundo una extraña organización llamada "Orphan" tiene el campo libre para hacer y deshacer a su antojo. Según dicen, pretenden que la Humanidad alcance un nuevo destino y para ello cuentan con la ayuda de sus "Reclamadores", provistos de unas armaduras orgánicas (también llamadas "Anticuerpos") de un inmenso poder. Precisamente, estos Anticuerpos no se fabrican en ninguna parte sino que nacen de unos extraños "platos" (como si fueran 'huevos de robot') que surgen del interior la tierra; por si eso fuera poco, nada más nacer, los Anticuerpos quedan bajo el control de Orphan.

Ni que decir tiene que esta situación no deja tranquila a mucha gente, pero no parece que pueda haber nadie capaz de controlar a los Reclamadores. Al menos, hasta que aparece un grupo llamado Novis Nova (parece que "patrocinado" por diferentes naciones) y, sobre todo, surge una nueva especie de Anticuerpos que no obedecen a Orphan. ¿Su nombre? *Brain Powerd*. A partir de ahí todo se lía bastante.

NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS

Por supuesto, todavía queda muchísimo de lo que hablar, como, por ejemplo, los protagonistas y el papel que cada uno representará, cómo serán las distintas relaciones entre ellos, etc. Mas como dije antes (y si no, lo digo ahora) creo que lo importante es que los lectores sepan lo

suficiente para entender qué es lo que está pasando y desde ese punto, que sigan por su cuenta. Además, pienso que no es justo hacer un análisis con detenimiento sobre algo que una inmensa mayoría de la gente aún no conoce. Si queréis, una vez que la serie haya terminado me comprometo a hacer un estudio comparativo entre **Evangelion** y **BP** ¿vale? Pues entonces, decidido.

CUÉNTALO TÚ QUE TIENE MÁS GRACIA

Como la mayoría de las adaptaciones, la realizada por *Sugisaki* se distingue por tomarse una serie de libertades sobre la serie animada. No es tanto en el aspecto gráfico, ya que sus personajes se asemejan bastante a los de la diseñadora e incluso al dibujar los Anticuerpos logra acercarse a los dibujos del señor *Nagano*, lo cual, creedme, es un gran mérito. Todo ello sin faltar a su propio estilo, que alguien definió como una mezcla entre las *CLAMP* (al menos en los ojos) y **Nadesico** (el anime, no el manga de *Asamiya*), y como me parece una buena definición, me la apropio. No, las libertades se las toma a la hora de la narración. Allí donde el anime toma un camino directo, *Sugisaki* se permite avanzar y retroceder a su antojo para que veamos las acciones desde un punto de vista distinto al del anime; otras veces es para seguir a los personajes en los momentos en que las cámaras no les estaban enfocando (por decirlo de algún modo) para que así comprendamos porqué actúan de tal modo o tal otro cuando llegue el momento. Sin duda, en esto se parece mucho al manga de **Evangelion**: no en vano ambas obras se publican en la misma revista y seguramente puede que haya tenido algo de influencia en el modo de realizarse esta obra (o no, quién sabe).

PUES AHORA LO PUBLICO, HALA

Así que después de todo este rollo llega *Planeta* y decide publicar el manga de **BP** en estas tierras, pero titulándolo **Brain Powered** (claro, todo menos faltar a la ortografía... inglesa). Si yo tuviese mala idea, diría que esta editorial tiene la extraña manía de editar adaptaciones de animes que no hemos visto ni parece que vayamos a ver nunca: **Ryu Knight**, **Outlaw Star**, **Gundam 0080**, **Gundam F91**, **Cazadores de magos** (si bien creo que aquí el manga fue anterior), **Dirty Pair**... Lo que no sé es si lo hacen a propósito o porque hay alguien que les jura que van a emitirse, en cuyo caso, deberían ir pensando en cambiarle de puesto, dada la cantidad de veces que ha metido la pata.

Y es que ese es el quid de la cuestión: **Brain Power(e)d** es la adaptación de un anime que no parece que se vaya a emitir por aquí y que, por tanto, es totalmente desconocido para la mayoría del público. Supongo que habrán tenido en cuenta todas esas cosas a la hora de decidir su edición, pero como no se venda bien (San *Char Aznable* no lo quiera) que luego no vengan con quejas. El que avisa no es traidor.

Jaime Ortega
kgwww ole.com

P.D: sobre que **BP** no vaya a verse aquí, en fin... por lo menos existe (ya es más de lo que se puede decir de la cuarta serie de **Slayers**).

Sailor M

Nos solemos encontrar que un manga de éxito pasa a la pequeña pantalla en unos 30 ó 40 capítulos como mucho, claro que si ven que tiene tirón, lo van alargando y alargando, hasta que las audiencias dicen que no gusta y aburre, pero para entonces quizá han llegado ya a unos 200 capitulillos de nada como ha sido el caso de **Sailor Moon**. Lo podemos equiparar a las recientes **Pokémon** y **Detective Conan**, que están a punto de llegar a esa cifra en Japón. Claro que si nos fijamos en los casi 400 de **Crayon Shin Chan**, los 1000 de **Doraemon** o más aún, los 1600 de **Sazaesan** (que están emitiendo también ahora, aunque no sé cuáles serán sus cifras reales y finales) nos entra un vértigo de miedo, ¿verdad que sí? Lo mismo podemos decir de los tomos, la mayoría supongo que estarán por debajo de los 10 y, para que os hagáis una idea, **Dragon Ball** tiene 42 y **Sailor Moon**, 18, que hemos tenido la suerte de ver publicados de la mano de Glènat.

Aunque esta serie data de 1992, nosotras la hemos podido ver años después aunque incompleta hasta la fecha. Antena 3 emitió sus tres primeras partes dejando incluso la cuarta traducida y doblada por el estudio Vulpi - Yuri. Así que, cuando Canal 2 de Andalucía se interesó por la saga de las guerreras (¿por qué dirán guerreros?), Arait Multimedia compró los derechos y dobló la quinta y última parte que no se había tocado aún (aunque, tras un paréntesis bastante largo, fue imposible reunir a todas las actrices de doblaje otra vez). Hasta el mes de agosto, hemos podido disfrutar (si a eso puede llamarse el levantarse a las 7 de la mañana) otra vez de **Sailor Moon**, **Sailor Moon R** y **Sailor Moon S** en Antena 3 y en Canal 2 de Andalucía (hacia las 18.00 más o menos), de las dos primeras y la quinta parte por enésima vez y, como novedad, ha empezado la tercera. ¿Veremos al final la escurridiza cuarta? Qué lío de sagas, ¿verdad? Pues ahí va unos resúmenes para las que no conseguisteis la Minami 2000 nº 1 (atentas porque contaré los finales). Y ahora que lo pienso, no sé cómo Mangafilms pretendía vender una serie que hemos podido ver ya unas mil veces por lo menos, si hubieran empezado por las películas, quizá hubieran durado algo más sus ventas y, sinceramente, ahora no tendríamos que verlas con subtítulos en chino y similares.

Alessandra Moura

SAILOR MOON Cap. 1-46

Teniendo en cuenta que ni siquiera todas las andaluzas tenéis Canal 2 de Andalucía, supongo que, al menos, habréis visto las tres primeras entregas que han repetido hace poco en la otra cadena pero, aún así, haré un repasillo de toda la saga de **Sailor Moon** para que no os perdáis, ¿ok? En esta primera parte, como es lógico, nos presentan a las diferentes sailors -marineras- que protagonizarán esta serie. De hecho, la primera es *Sailor Venus*, que ya era famosa por sus andanzas, y nos la encontramos como parte de un videojuego. Pero la historia en sí empieza cuando una chica corriente y bastante atolondrada llamada *Usagi Tsukino* -la coneja de la Luna- (*Bunny* para nosotras) se encuentra un buen día con una gatita llamada *Luna* que le habla y le da un lápiz mágico con el que se transforma en *Sailor Moon* (*Guerrero Luna*) o en cualquier otro personaje que le haga falta para colarse en las fiestas y vencer a los malos que han aparecido para invadir la Tierra. Gracias a la ayuda progresiva de las Guerreras *Mercurio*, *Marte*, *Júpiter* y la independiente *Venus* intentarán encontrar el Cristal de Plata para que aparezca ante ellas su princesa, pero tendrán que vencer a los cuatro caballeros del Apocalipsis: *Zoshite*, *Konstite*, *Ramiro* y *Daniel* que están bajo el mando de la *Reina Beryl* del Reino de la Oscuridad para que dicho encuentro no incline la balanza hacia el mal. Contra todo pronóstico les vencen, claro, pero lo que nadie se podría haber esperado es que la tonta de *Bunny* fuera la

tan buscada *princesa Selene* y el socorrido *Señor del Antifaz* (también odioso *Armando, Mamoru Chiba*) fuera su enamorado *Endimión*. Pero, una vez finalizada la batalla, todas pierden la memoria para volver a sus vidas anteriores.

SAILOR MOON R (Romance) Cap. 47-89

Hay que tener en cuenta que los primeros 13 episodios están dedicados a las "hermanas" *Alex* y *Annie* que buscan desesperadamente energía para su Árbol de la Maldad y atacan a toda terrícola para arrebatarle dicha energía, por lo que las guerreros deben ser despertadas. El único que no recuerda nada del Milenio de Plata es *Endimión*, pero su inconsciente crea al *Caballero Luz de Luna* que seguirá protegiendo a su amada. Casi es demasiado tarde cuando las extraterrestres se dan cuenta de su error, que el Árbol sólo necesitaba de su amor. Todo esto es inédito para el manga (es decir, que no existe en el manga, sólo en el anime).

La segunda parte nos trae a un personaje que revolucionará a todas nuestras amigas, ya que se trata de *Chibiusa* (Chibi Usagi, conejita), hija de *Selene* y *Endimión* que viene del futuro porque los de la Luna Negra han invadido Cristal Tokyo y se acaban de trasladar al presente que nosotras conocemos para destruirlo y construir su propio reino bajo el mando del *Hombre Sabio*. Pero no todas las malas son tan malas, tienen corazón y

Moon

Guerreras al poder

están... como un tren, si no fijaos en *Rubeus*, *Esmeralda*, *Zafiro*, *Diamante* o la mismísima *Dama Negra* (una resentida y malvada *Chibiusa*). Pero, como siempre, el bien prevalecerá.

SAILOR MOON S (Super) Cap. 90-127

Aparecen dos nuevas guerreras procedentes del Espacio Exterior: *Urano* (*Haruka Ten'ô*, aquí llamada *Timmy*) y *Neptuno* (*Michiru Kaiô* como *Vicky*). Están buscando al Mesías y a las portadoras de los tres corazones puros que contienen los talismanes necesarios para obtener el Grial. Por otro lado, el *doctor Tomoe*, su ayudante *Kaori Knight* y la Asociación de Brujas Impías (*Tellu, Mimmette, Eudial, Viluy* y las gemelas *Cyprine*) buscan igualmente ese Grial pero con otro propósito: el de despertar al Mesías del Silencio que invadirá, para variar, la Tierra. *Chibiusa*, deseosa de vivir nuevas aventuras, vuelve del futuro para convertirse en *Sailor ChibiMoon* (con un ridículo ataque de corazoncitos) y se hace muy amiga de la frágil *Hotaru Tomoe (Andrea)*. *Urano* y *Neptuno* descubren que ellas mismas son las portadoras de dos de los talismanes que andaban buscando, que unidos a un tercero -que posee *Guerrero Plutón*, también llamada *Setsuna Meiô o Raquel*- hacen aparecer el Grial. *Guerrero Luna*, tras una desesperada carrera, entra en contacto con el preciado objeto y se convierte en *Super Sailor Moon*. Pero el Mesías del Silencio, gracias al corazón puro de *Chibiusa* se despierta dentro de su amiga *Hotaru*, adoptando la personalidad de *Mistress 9 (Gran Maestra nº 9)* de la Nebulosa Tau. Al descubrirlo quieren destruirla, pero *Guerrero Luna* se interpone, e incluso entrega el Grial a la chica, aumentando así su poder de destrucción y sentenciando la Tierra, pero la fuerza bondadosa de la pequeña *Hotaru* acaba por imponerse a su parte malvada y acabará convirtiéndose en *Sailor Saturno*, la más poderosa de todas las Guerreras y la única capaz de enfrentarse a *Faraón 90* (el malo malísimo) aunque ello signifique su propia destrucción. *Saturno* parte hacia este último combate (¡ijua jua jua, qué risa me ha entrado!!) atravesando un agujero negro, seguida por *Super Sailor Moon*, que intentará evitar un fatal desenlace. ¿Qué ocurre luego? Pues nos quedamos sin saberlo. Nuestra heroína más tontorrona aparece al momento siguiente portando a una recién nacida en sus brazos: *Hotaru*. Y después de todo esto: ¿Quién diablos era el Mesías?

SAILOR MOON SS (Super S) Cap. 128-166

En la cuarta entrega de **Sailor Moon**, después del polémico cambio de **SS** -por reminiscencias nazis- a **Super S**, vuelven a tener protagonismo las cinco guerreras originales, aunque la historia se centra en la pequeña *Chibiusa*, que es la única que puede ver al hermoso pegaso blanco. Éste, a través de los sueños, le pide ayuda ya que su mundo, Ilusión, está controlado por la vieja bruja *Jirkonia*, bajo las órdenes de la *Reina Neherenia*. Aunque, cómo no, antes de llegar al "máximo cerebro" tendrá n que derrotar a una multitud de enemigos del Circo de la Luna Muerta, como al Trío o al Cuarteto de Amazonas que incluso pasan al bando de las

buenas y se convierten también en Sailors. Creo que por el momento ya tenemos unas... ¿14?

Esta vez buscan el Espejo de los Sueños donde se concentra toda la energía de los sueños de las personas y así encontrar el Cristal de Oro y destruir el Mundo de las Ilusiones, pero, para variar, no se saldrá n con la suya. A mi gusto es la más sosilla de todas, algo infantil, aunque el tema invita a la reflexión: estamos perdiendo nuestros sueños, nuestras ilusiones, y por ello nos destruimos a nosotras mismas, aunque por supuesto tiene un final precioso, como el mismo *Helios -Pegasus-*, ¡cómo está el muy...! Estos finales son impagables, se te encoge el corazón. Espero que, cuando hayáis leído esto, ya lo hayan emitido.

SAILOR MOON STARS Cap. 167-200

La *Reina Neherenia* nos da un buen susto y decide volver al ataque, aunque tampoco dura mucho, seis capítulos, pero muy intensos, porque pretende acabar con todas las Guerreras, vengándose así de su derrota anterior, y casi lo consigue. Pero lo que me parece más interesante es, en la nueva etapa, el grupo joven de chicos guapos, que son famosos por ser *idol singers*, que llegan al instituto de las chicas y revolucionan a todo el personal, son los *Three Lights* aunque, por cosas que pasan, también son lAs componentes de las *Star Lights* que buscan a su princesa. Después del paréntesis en la anterior entrega, vuelven mis queridas *Hotaru*, *Haruka* con *Michiru* y *Setsuna*. Las cuatro viven en la misma casa como una buena familia, je, je, la niña, con dos mamás y un "papá" ^_^. Antes de que *Armando* se vaya a Estados Unidos a estudiar, le regala un anillo de compromiso a *Bunny*, pero pasa el tiempo, y la pobre chica no recibe carta suya ya que ha sucumbido ante el poder de la poderosa *Guerrero Galaxia*, que le ha robado su Semilla Estelar. Después de que el grupo de las *Metal Nights* hagan de las suyas, tenemos la batalla final. ¿A que no sabéis cómo termina? Venga, un poco de imaginación. Lo importante no está en el final, sino en el transcurso de las aventuras de nuestras amigas. En el manga, tenemos un final menos afortunado para las nuevas sailors, pero, al menos, suenan campanas de boda ^_^

En febrero del 97, tras cinco años en antena, se da por finalizada -snif- una serie que ha creado escuela y ha sentado precedente con las magical girls, que se lo digan a las *Clamp* y su **Magic Knight Rayearth**. Si es que no me extraña que esta serie enganche. Es verdad que se pasan medio capítulo con transformaciones y el otro medio con luchas absurdas, pero ese mensaje de fondo, me refiero al espíritu de amistad, amor y lealtad que existe entre ellas, que son capaces de darlo todo, incluso su propia vida porque te consideran importante, que vencen al más malvado de todos con su amor, no sé, pero te deja un buen sabor de boca, con la esperanza de que en el fondo, en el fondo, no somos tan malas.

LAS PELÍCULAS

Aunque sólo hemos tenido la oportunidad de ver la película de **Sailor Moon R**, podemos leer la del **S** en el manga así que, ya sabéis lo que toca.

Dreaming Moon, verano 1993: los mejores momentos de la primera temporada.

Sailor Moon R, diciembre 1993: *Armando* conoció en su niñez a *Fiore*, que vuelve con ganas de destrucción.

El Amor de la princesa Kaguya, SM S, diciembre 1994: Se centra en la gatita *Luna* y su amor por un astrónomo.

El primer amor de Ami-chan: Es un corto centrado en *Guerrera Mercurio* tal como dice el título.

El milagro del agujero negro de los sueños, SM SS, diciembre 1995: Centrada en *Chibiusa* y el flautista *Peruru*.

NAOKO TAKEUCHI

Cumpleaños: 15 de Marzo 1961.
Estado Civil: Soltera ¿todavía?
Influencias artísticas declaradas: Yamato, Votoms, Harlock, el proyecto Apolo de la NASA.

Anime preferido: Sailor Moon.
Aficiones: Conducir su Porsche y su Ferrari (*NdL: No te jode, y de cualquiera*), ir de compras, leer, coleccionar antigüedades, tirarse en el sofá.
Ha aprendido las técnicas de dibujo gracias a: Sí misma.
Si no hubiera sido mangaka, sería: Una esposa.
Ser mangaka implica: Ser constantemente creativos y no tener miedo del tiempo empleado en hacer un trabajo. Es un oficio divertido pero también muy duro, porque necesita determinación y mucha energía.
Suele trabajar: De noche. Se levanta a media tarde y se pone a dibujar. Cuando acaba son alrededor de las 4 de la mañana.
Es fan suyo: Kia Asamiya.
Es fan de: Kia Asamiya, y colaboró con él diseñándole vestidos para Nerima Queen (Assembler OX)
Cuando iba al colegio tenía uniforme de: Marinerita, por supuesto. Y le encantaba.

Nació en Kofu y se licenció en Química.

En 1986 ganó dos veces el premio de Mejor Artista Revelación de la Revista Nakayoshi. En septiembre de ese mismo año, debutó con la obra titulada **Love Call** en la edición especial Nakayoshi Deluxe, a partir de entonces, empezó a dibujar regularmente para la revista. El 6 de diciembre de 1988 apareció su primer tomo, **Chocolate Christmas**. Creo que podría considerarse como su niñita pequeña, dulce, cuca, bonita y llena de sentimientos. Dos años después saldría a la venta el único tomo de **María**, y tras su éxito, se publica de la mano de Teen's Heart (420 yens y escrito por *Marie Koizumi*) un libro de ilustraciones sobre la serie. Y como colofón, aparecerían a partir de 1991 los tres tomos de **The Cherry Project** donde encontramos las aventuras y desventuras de una patinadora en potencia, *Chieri Asuka*, más conocida como *Cherry*, que será escogida para ser la pareja del campeón de Japón *Masanori Tsuzuki*. Mi obra favorita, ¿la traerá Glènat?

Pero el salto a la fama fue ese mismo año con **Codename wa Sailor V**, publicado en la revista Runrun, también de Kodansha. Y dentro de poco, podremos leerlo aquí si no ha salido ya cuando leáis esto. Lo que iba a ser una obra corta se convirtió en la semilla del éxito y fama mundial de *Naoko-sensei*, **Sailor Moon**, del que tomó base e incluso formó parte de la mismo. Durante los cinco años siguientes, aun estando concentrada en su obra maestra, no dejó de lado las historias cortas, en 1993 se recopilaron cuatro en un tomo: **Miss Rain** que le da nombre, **July Marmalade Birthday, Maigo no Swing** e **Itsumo ishô ne**. En enero de 1995 se publicó **Prisma Time** con estas otras cuatro: **Tamaki Peppermint, Saura Sunset, Mitsuki Moonglow** y **Gomen ne Wednesday**. Y después de las cucarachitas de *Peanut* y *Kyuri*, **P.Q. Angels**, la verdad es que no sé qué está haciendo. A mí, personalmente, me gustan mucho más sus primeras historias, son más reales, más curiosas, una verdadera delicia para leer.

DIME QUÉ GRUPO DE SANGRE TIENES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

Quizá me repita muchas veces pero creo que es bueno remarcar que el grupo sanguíneo es para las japonesas como para nosotras el horóscopo. Suelen decir que el O es el típico de las europeas, abiertas, extrovertidas, nada serias, suelen ser líderes, les gusta organizar, ser presidentas de empresas y por el estilo. ¿No os recuerda a la alborotadora *Guerrera Luna*? También tenemos a *Júpiter*, *Chibiusa*, *Neptuno* y a *Seiya*. Las orientales suelen tener A (en Japón son prácticamente el 80 %), son reservadas y sensibles, como *Mercurio*, *Plutón* y *Armando*. La B es para las raras, las americanas, las que pasan de todo, las que no tienen mucha relación con

ACTRICES DE DOBLAJE DE SAILOR MOON
Capítulos 1 al 165: Estudio Vulpi - Yuri. Del 166 al 200: Arait Multimedia.
Guerrero Luna = Kotono Mitsuishi. / Adelaida López. / Marta Sainz.
Guerrero Mercurio = Aya Hisakawa. / Ana Mª Mari. / Elena Ruiz.
Guerrero Marte = Michie Tomizawa. / Pepa Agudo. / También Pepa Agudo.
Guerrero Júpiter = Emi Shinohara. / Alicia Sainz. / Milagros Fernández.
Guerrero Venus = Rika Fukami. / Beatriz Acaso. / Raquel Martínez.
Guerrero Urano = Mª Dolores Díaz. / Amelia Jara.
Guerrero Neptuno = Masako Katsuki. / Chelo Vivares. / ¿?
Guerrero Saturno = Marisa Marco. / ¿?
Guerrero Plutón = Chiyako Kawashima. / Marisa Marco. / Ingrid Ravel.
Chibiusa = Conchi López. / Pepa Agudo.
Armando y Señor del Antifaz = Tôru Furuya. / Mario. / Ángel Sacristán.
Luna = Beatriz Acaso. / Elena Ruiz.
Artemis = Mario. / Ángel Sacristán.
Cooan y Kaolinite = Ana Mª Mari.
Naru, Reina Beryl, Esmeralda, Eudial = Pepa Agudo.
Shingo = Beatriz Acaso.
Mariana = Chelo Vivares.
Karaberas = Marisa Marco.
Alex (Ail) = Nacho Cuenca (tb. Zafiro)
Ann, Beruche, Dama Negra, Mimmette, Viluy = Conchi López.
Zoshite = Antonio Esquivas (tb. Profesor Tomoe)
Kunzite = Miguel Ángel Varela.
Jedaite = Fernando Elagido.
Umino, Ryo, Diamante, Neprite = Mario.
Seiya = Amelia Jara.
Yaten = Ingrid Ravel.
Taiki = Pilar Domínguez.
Guerrero Galaxia = Raquel Martínez.

las demás, que les gusta la independencia, como *Venus*, *Urano* o *Yaten*. Y por último AB, cómo no, es la mezcla de los dos anteriores, algo así como Géminis. Aquí tenemos a *Marte* y a *Taiki*.

GUERRERAS Y PLANETAS

Si os habéis fijado, cada una de las guerreras está asociada a un planeta y, si prestáis un poco más de atención, cada uno de sus ataques, ornamentos, colores y demás, tienen que ver con la diosa que lo rige. Pongamos unos ejemplos para que sepáis a lo que me refiero. **Mercurio** (griego Hermes) es el planeta azul, el dios más rápido como buen mensajero que es. **Venus** (gr. Afrodita) es el astro más brillante, la diosa del amor. **Marte** (gr. Ares) es el planeta rojo, el dios sanguinario de la guerra, y tiene dos hijos que tuvo con Venus que se llaman Fobos y Deimos, los cuervos de la guerrera. **Júpiter** (gr. Zeus) es el planeta más grande, el Dios de dioses. **Saturno** (gr. Cronos) que sigue al anterior en grandeza, es, de hecho, su padre en la mitología. Y no podía faltar el abuelo, el origen de todo: **Urano** (gr. Caos), el planeta verde de la agricultura. **Neptuno** (gr. Poseidón), cómo no, planeta azul y dios del mar y, por último, **Plutón** (gr. Hades), el que está en el límite de nuestro sistema solar, el dios del tenebroso mundo de los muertos.

Y no podemos olvidarnos de **Selene**, diosa de la Luna que se enamora perdidamente del bello **Endimión** y tal como cuentan los mitos, era algo así como su tía abuela y no era su único amante. Vaya, vaya, de lo que se entera una en cualquier diccionario de mitologías, ¿eh?

USAGI TSUKINO Y EL TSUKIMI

La traducción literal de la protagonista es el "conejo de la luna" que tiene fundamento en una leyenda japonesa. Ya lo contó en su momento mi querido *gonzo*. Un peregrino se encontró un día con un mono, un zorro y un conejo a los que les pidió un favor, que le consiguieran algo de comida mientras él descansaba un poco. El mono le trajo ricas frutas, el zorro cazó un pájaro y el conejo, al volver con las patas vacías, se sacrificó y se ofreció a sí mismo como comida. Al tratarse el viejo, en realidad, de una divinidad, que quedó conmovida por su gran sacrificio, lo enterró en la luna y, de hecho, si miráis hacia nuestro brillante satélite y con un poco de imaginación podéis ver su figura en él. Y aún hay más. Si os fijáis, Tsukino es bastante parecido, fonéticamente hablando, a Tsukimi, que también es una fiesta tradicional en tierras niponas. Su traducción es "mirar la luna" y a eso se dedican cuando hay luna llena hacia septiembre u octubre (este año ha sido el 13 de septiembre) acompañadas de unas deliciosas bolitas de arroz llamadas O-dango. Precisamente, es la palabra que utiliza tanto *Armando*, *Urano* o *Seiya* para referirse a nuestra cabeza de chorlito, por la forma tan peculiar que tienen sus moñitos. Ya veis que nada de lo que tiene esta serie es casualidad.

LOS LIBROS DE ILUSTRACIONES

En principio hay 5, uno para cada etapa en que está dividido el anime, aunque son ilustraciones realizadas por *Naoko Takeuchi*, así que tienen ese toque especial que le da ella. Pero cuando estuve buscando información por internet, acababa de salir, el año pasado, un sexto volumen y también vi que existe uno inédito y publicado por la propia autora en vez de por la editorial pero claro, seguro que es imposible encontrarlo. Así que, por una parte, tenemos 7 dedicado al manga que tendremos la suerte de ver publicados aquí, espero, por Glènat, yo al menos tengo el primero y tal como está el cambio del yen, sale más rentable comprarlo en castellano que traerlo importado. Y después tenemos los anime books con los capítulos del anime (aunque no los incluyen todos), algunos especiales para cada una de las 5 etapas y películas que existen, con entrevistas de las actrices de doblaje, bocetos originales y cosas así. E incluso podemos encontrar unos libritos dedicados a cada una de las principales guerreras y mil cosas de merchandising que incluso, años después, podemos encontrar aún en Japón.

MI NOMBRE CLAVE ES GUERRERA VENUS

Sailor Venus es la guerrera que luchaba por el amor y la justicia mucho antes de que nuestras amigas saltaran a la fama. Publicado por primera vez en mayo del 93 en la revista Run Run, nos encontramos con una chica corriente llamada *Minako Aino* que el día en que conoce a un gato blanco (*Artemis*) cambia su vida para siempre. Vamos, un calco de lo que sería el principio de su secuela. Tiene a sus malos de turno, ataques a cual más cursi y bueno, cuando lo publiquen aquí, podréis saber por qué lleva ese lazo rojo en la cabeza y algunas chaladuras más de esta particular y alocada chica. Tenemos hasta ahora un total de 3 tomos. ¡Que los disfrutéis!

Gracias especiales a **Sailor Lopez** por el material aportado.

No sé si os lo habréis preguntado, pero aun así, es algo que yo sí he querido tener en cuenta. Se supone que los *Three Lights* se metieron a esto de ser estrellas con un propósito muy concreto y que transmitían sus mensajes a través de sus canciones, pero, ¿qué dicen exactamente? Pues aquí las tenéis. El *Nagare Boshi e* es la que le dedican todo el tiempo a su querida princesa y la de *Todokanu Omoi*... se la podemos oír a Seiya mirando tiernamente a nuestra queridos moñitos.

NAGARE BOSHI E
Letra: Naoko Takeuchi
Música: Kikiburô Suzuki
Arreglos: Kazuo Ôtani
Canta: Three Lights: Shiho Niiyama, [illegible] Tsunoda, Chinatsu Sakamoto
Traducción: Atsuko Mochizuki, [illegible]

[illegible]
Search for your love

[illegible]
Egao hitotsu chiisana hoshi
Taisetsu ni shiteta yo (Eien no [illegible])
Ano hi boku wa mamorenaku[illegible]
Kuyashi namida koraeta dake
[illegible]

[illegible]
Search for your love nakanaide kure
[illegible]

[illegible]
Boku no koe yoto doke (aishiteru)
Ima doko iru no (Moonlight Princess)
Boku no Princess
Kotaete Answer for me [illegible]
[illegible]

[illegible]
Nagare boshi ni negau yo [illegible]
Aitai tosasayaku (Tsutaete yo [illegible])
Toki ga sugite otona ni nari
Boku wa yatto ki zuita no sa
[illegible]

[illegible]
Search for your love tune wa tadeyo
[illegible]

[illegible] zutto (sagashiteru)
Boku no koe yoto doke (aishiteru)
Ima doko iru no (Moonlight Princess)
Boku no Princess
Kotaete Answer for me [illegible]
Kotaete Answer for me [illegible]
Boku no Princess
Kotaete Answer for me [illegible]
[illegible]

A LA ESTRELLA FUGAZ

[illegible]
[illegible]

[illegible]
Sonriendo, como una pequeña [illegible]
Eras tan importante para mí (luz estelar [illegible])
Pero aquel día no pude protegerte
Sólo pude contener mis lágrimas de [illegible]
[illegible]

[illegible]
Busco tu amor, no llores
[illegible]

[illegible]
¿Puedes oírme? (te amo)
¿Dónde estás ahora? [illegible]
Mi princesa
Respóndeme, [illegible]
Respóndeme, contéstame, contéstame con amabilidad

[illegible]
Que vuela por los cielos de la noche
Les digo que quiero verte (dime algo, [illegible])
Pasa el tiempo y [illegible]
Por fin te siento
[illegible]

[illegible]
Busco tu amor, el barco [illegible]
[illegible]

[illegible]
¿Puedes oírme? (te amo)
¿Dónde estas ahora? (Princesa de luz de luna)
Mi princesa
Respóndeme, contéstame, co[illegible]
Respóndeme, contéstame, contéstame con amabilidad
Mi princesa
Respóndeme, contéstame, contéstame ahora mismo
[illegible] contéstame con amabilidad

TODOKANU OMOI -MY FRIEND'S LOVE-
Letra: Naoko Takeuchi
Música: Takanori Arisawa
Canta: Three Lights: Shiho Niiyama, [illegible] Tsunoda, Chinatsu Sagamoto
Traducción: Atsuko Mochizuki, [illegible]

[illegible]
Sotto kuchitsuke kawashita
[illegible]
Sui ko marete iku

Kimi no naka de madoromu
Nukumori ni umarete so
Aa itsumademo same[illegible]
Tsuraku sakebu no [illegible]

Mune no oku no takanari [illegible]
Jibun demo honki to shiteru
Setsuna sugite modokashikute
[illegible]

Motto deai ga hayake[illegible]
Ii rekebakari mitsuketeru
Tsuki no hikari ga todoga nukanat[illegible]
[illegible]

Asayake ni terasareta
Kimi no egao mabushi [illegible]
Kono mama fuka ireshite iku
Jibun ga kowai yo

[illegible]
Futari no kiyori wo [illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible] goro aitsu no ude no naka
[illegible]

Aa kimi wo tsure santai

SENTIMIENTOS NO CORRESPONDIDOS -EL AMOR DE UN AMIGO-

[illegible]
Nos hemos dado un beso
Quiero atraer
[illegible]

[illegible]
Me cubro con tu calor, [illegible]
Ah, ojalá no me despertara [illegible]
[illegible]

[illegible]
Me doy cuenta,
Siento demasiada angustia, [illegible]
[illegible]

[illegible]
Ahora sólo busco tu perdón
Quiero llevarte muy lejos, [illegible]
[illegible], quiero huir contigo

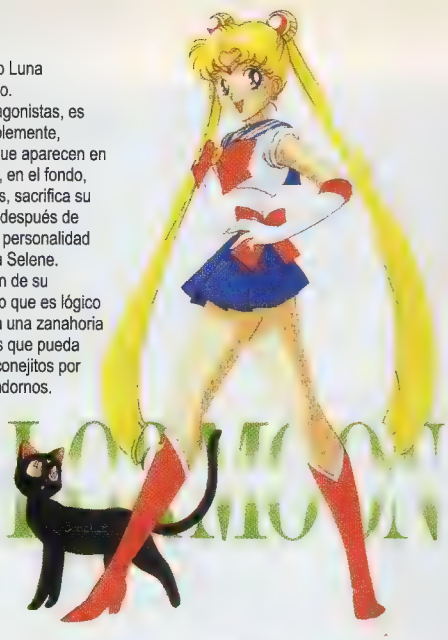
[illegible]
Tu cara risueña es demasiado [illegible]
Sigue muy hondo en mí
[illegible]

[illegible]
Crece la distancia entre nosotros
Aunque eres una amiga, [illegible]
[illegible]

[illegible]
En estos momentos, estás en sus brazos
[illegible]

[illegible]

SAILOR MOON - Guerrero Luna
Nombre real: Usagi Tsukino.
Como muchas de las protagonistas, es tonta del bote e, inexplicablemente, enamora a todos los tíos que aparecen en la serie. Quizá sea porque, en el fondo, alegra la vida de las demás, sacrifica su propia vida si hace falta y, después de todo, es la que esconde la personalidad de la tan buscada princesa Selene. Recordad que la traducción de su nombres es "conejo", por lo que es lógico que su comida favorita sea una zanahoria (aparte de todos los dulces que pueda encontrar) y encontraréis conejitos por doquier en sus pijamas y adornos.



PRETTY SOLDIER SAILOR MOON

SAILOR MERCURIO
Nombre real: Ami Mizuno.
Es la estudiosa del grupo, la que va para médica como su madre. Como buena intelectual, le gusta el ajedrez y como guerrera del agua, la natación. Curiosamente es la más popular entre los japoneses (*NdL: De curioso nada, es la que mejor cumple el papel del prototipo de chica de los japos: Dulce, buena ama de casa y con pinta de sumisa y obediente*). Tiene que ser muy interesante ver la peli dedicada a este personaje donde nos narran el encuentro con su primer amor. Ah, su nombre se pronuncia tal como se escribe y no como lo oímos aquí: Eimi.

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON

SAILOR MARTE
Nombre real: Rei Hino.
Aquí también le hemos cambiado la pronunciación de su nombre a Rai, ¿a quién se le habrá ocurrido? Vive con su viejo verde abuelo en el Templo Ikawa y tiene presentimientos que ayudan a las chicas saber si está pasando algo maléfico. Sostiene una constante rivalidad con Bunny, que le saca de sus casillas a la mínima de cambio.

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON

SAILOR JUPITER
Nombre real: Makoto Kino.
Nosotras la conocemos como Patricia y es la más alta del grupo, por lo que también ha tenido complejos por ello, o más bien, por lo bruta que es, pero lo compensa con su buen cocinar. Todos los chicos que aparecen en la serie le recuerdan a su ex novio.

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON

SAILOR VENUS
Nombre real: Minako Aino.
Nació como personaje tiempo antes del éxito de Sailor Moon. De personalidad parecida a la conejita principal, está loca por los chicos (¿y quién no?), le encanta cantar y llamar la atención, diría yo. Aquí es Carola y va siempre acompañada de su gato Artemis, compañero de Luna y padre de la preciosa Diana.

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON

SAILOR PLUTÓN
Nombre real: Setsuna o Raquel Meiô.
La misteriosa y distante guardiana de la puerta del espacio y el tiempo se encariñó de la pequeña Chibiusa, a la que intenta ayudar en sus peores momentos. Muy hermosa y elegante. Y misteriosa, muy pero que muy misteriosa.

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON

EL SEÑOR DEL ANTIFAZ
Nombre real: Mamoru Chiba
Oiremos mil veces a Bunny decir Armando pero en alguna ocasión nos desgarrará el corazón (¡¡oig, qué cursi me ha quedado!!), como cuando el Árbol de la Maldad les ataca intentando acabar con ellas. Bastante ridículo con ese frac, capa, rosa y discursito incluido, salva más de una vez a su enamorada, después de todo, es Endimión

[illegible]
Es una pena que perdamos el juego de palabras con esta chica repelente y bastante pija. Chibi es pequeña y Usa viene de usagi por su madre. Por eso dice que se llama Bunny Tsukino aunque se le conoce como la Pequeña Dama. Eso sí, esta preciosa cuando se vuelve al lado oscuro y se convierte en la Dama Negra

SAILOR NEPTUNO
Nombre real: Michiru Kaiô.
Vicky es un nombre bonito para una chica bonita y muy femenina. Al igual que Mercurio, se mueve como sirena en el agua. Muy dulce, toca espléndidamente el violín y su relación con Urano es TAN sospechosa

[illegible]
Nombre real: Haruka Ten'ô
Aunque en realidad es una chica, en primer momento se pensó que era un chico muy guapo, seguramente por eso le pusieron lo de Timmy. Arg. Bastante masculina es la verdad, pero me encanta. Le encantan las motos, la velocidad y su "amiga" del alma

[illegible]
Nombre real: Hotaru Tomoe
Tan joven y tan ambigua. Hija del malvado Profesor Tomoe, que regenta la Asociación de las 5 Brujas Impías, se hace muy amiga de Chibiusa y gracias a ella consigue vencer su lado malvado. Andrea, buee

[illegible]
Aunque en el anime es una simple marioneta de algún ente [illegible] *guapa del Universo?*- y la maldad de la bruja que no fue [illegible]

[illegible]

[illegible] rcambien sus cuerpos.

[illegible]
Nació once meses antes que *Bunny*, de la que se enamora [illegible]jo, ¿por qué? Yo hubiera dejado a *Mamo-chan*, vamos, o mejor... me los quedo a los dos, y a *Yuu* y a *Tamahome* y a [illegible]*aoran* y a *Van Fanel*... Eso, tendré un harén de tíos, no [illegible]tá nada mal la idea, jeje, incluso ya me da igual si *Seiya* es tío o tía, está como un tren, es sensible, cantante de los [illegible] Lights, arg, me encanta *Nagare hoshi e*, ¡es genial! [illegible]le, vale, dejo las idas de olla, su nombre significa "de las Estrellas".

[illegible]
[illegible] este también me lo quedo, porque es más de mi estatura [illegible] también muy sensible, incluso la gata *Luna* se medio [illegible]

[illegible]
[illegible] el guitarrista del grupo, lo ha formado junto a *Seiya* y *Yaten* [illegible]zar un mensaje y llamar a su princesa *Kakyû*.

[illegible]
Las *Star Lights* y su princesa son las únicas supervivientes de su Planeta, destruido por *Guerrero Galaxia*, que se [illegible]ncuentra en las afuera del Sistema Solar. Desvela que el poder del Universo reside en *Usagi* y *Chibi Chibi*. Muy [illegible]ona pero algo cursi.

[illegible]
[illegible]a sido destinada para destruir el Caos, pero se unió a él para conquistar el Universo, para ello tiene que reunir todas las Semillas estelares de las Sailors y el Cristal de Plata, aún así, esa pequeña esperanza de redención estaba en *Chibi Chibi*.

[illegible]
En contraposición de las *Star Lights*, nos encontramos con [illegible] grupo de *Sailor Iron Mouse*, *Sailor Aluminium Siren*, [illegible]*ilor Lead Crow*, *Sailor Tin Nyanko*, todas bajo el mando de la orgullosa y malvada *Sailor Galaxia*. Así que tenemos a una ratoncita, una gatita, a un cuervo (vestida de cordobesa) y a una sirena, bueno, bueno, con éstas, [illegible]s llevamos? Con tanto cachondeo, hasta yo me he [illegible]nvertido en una, *Sailor Chibi Chii*.

[illegible]
[illegible] monísima, chiquitilla, traviesilla, casi no habla, sólo dice "chibi chibi" o repite lo que dices, la presentan como hermana de *Bunny* aunque sospechan que es su hija o incluso su nieta, pero como no suelta ni prenda... no se enteran hasta el final [illegible] la importancia de esta mocosilla.

[illegible]
Aunque algunas preferirían decir que nunca cambia, la verdad es que según va sufriendo sus transformaciones [illegible]ailor, eh-, pasan los años y va al instituto, madura y [illegible]do, pero creo que todos nos acordaremos de ella porque [illegible]das tenemos una *Bunny* dentro, ¿no creéis? ¡Ah! Y tiene [illegible]

LA NUEVA PELÍCULA DE POKÉMON

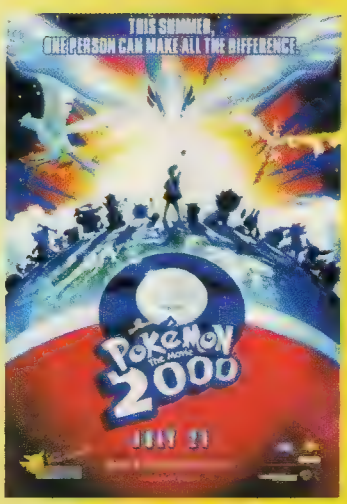
El pasado 16 de Agosto se estrenó en los cines (de Latinoamérica) POKÉMON 2000, la segunda película de los bichos electrónicos. Exhibida en Japón el verano pasado, fue una gran sensación. Ahora de la mano de la Warner Brothers Pictures pudimos ver en su adaptación para Latinoamérica esta fresca producción en la que nuevamente presenciamos la lucha de humanos y pokémon por preservar el mundo. Al igual que en el primer film, se encuentra dividida en dos partes: el corto "Pikachu al Rescate" y la propia película "El poder de uno", donde se presenta a un nuevo pokémon.

(Previo para España: Esta segunda película transcurre durante el viaje de nuestros amigos a través de las Islas Naranja, esperemos que para cuando la estrenen Tele5 ya haya emitido esos capítulos (los afortunados poseedores de Fox Kids no tendrán que preocuparse por eso)).

Pikachu al rescate

Nuestro amigos se toman un descanso en su viaje y se dedican a reposar bajo la sombra de un árbol. *Togepî* ve a unos pokémon insecto y los sigue cayendo por una pendiente. Su guardián, *Pikachu*, se despabila y forma un escuadrón de rescate con: *Bulbasaur*, *Squirtle*, *Maryl*, *Venonat* y hasta el torpe de *Psyduck*. Un desorientado *Meowth* es empujando por *Togepî* y cae junto a él en un agujero. El escuadrón llega al agujero, viendo cómo salvar a su amiguito, cuando *Psyduck* tropieza y todos caen.

Llegan a un valle oculto en cuyo centro se encuentra un gigantesco árbol. Entre sus ramas encontramos todo un paraíso pokémon, pues los hay de todas las especies. Un *Elekid*, un pokémon que parece un tomacorriente (la pre-evolución de *Electabuzz*), los guía en su búsqueda. Los pokémon deberán enfrentarse a muchos obstáculos como la furia de una tormenta, donde el valor y la entereza de *Pikachu* se verá probada.



El Poder de Uno

Dice la leyenda:

No perturben la armonía del fuego, hielo y el rayo
O de los titanes que chocan en sus mundos
Porque la tierra se volverá ceniza
El canto del guardián del mar fallará
Sólo con la ayuda del Elegido
El orden se restaurará

Un extraño, a quien luego conoceremos como el Coleccionista, sobrevuela el mar en una especie de fortalece voladora con un objetivo: capturar a cuatro pokémon gigantes únicos en su especie: *Moltres*, *Zapdos*, *Articuno* y, al atrapar a éstos, el nuevo que aparecerá. De hecho consigue capturar uno de ellos, un *Moltres*, pokémon de fuego. Al mismo tiempo en el mundo el clima se descontrola y todos los pokémon se comportan de un modo peculiar, situación que extraña a los profesores *Oak* e *Ivy*.

Ash y sus amigos *Tracey* y *Misty* continúan su viaje por las islas naranja (seguramente, y al igual que en la primera película, habrá un capítulo de enlace entre serie y film), cuando una tormenta los desvía hacia la isla Moshu, seguidos por el indetenible Team Rocket. Recibidos por los lugareños al comienzo del festival de la leyenda, *Melody*, la princesa del festival, como es la costumbre escoge a un

entrenador pokémon para que realice el viaje ritual. Para que sea el elegido. Por supuesto no es otro que *Ash*. El viaje consiste en visitar tres islas cercanas y traer consigo tres esferas (no, no son las bolas de dragón). *Ash* sube a un bote y parte en medio de la tormenta, seguido en otro bote por sus amigos. Iniciado el viaje los problemas comienzan.

El bote de *Ash* es arrojado a la isla de fuego, donde *Pikachu* sube desesperadamente una escalinata hasta el altar en que se encuentra la esfera de fuego. Los pokémon de todo el mundo incluyendo *Pikachu* perciben el desastre. Entonces son atacados por *Zapdos*, el pokémon del rayo, quien reclama para sí la isla porque su protector ha desaparecido. De improviso llegan el equipo Rocket y los amigos de *Ash*, al tiempo que aparecen unas jaulas electromagnéticas y los atrapan a todos. Cautivos en la fortaleza se enteran de los planes del coleccionista, oponiéndose a él, liberando a los pokémon. *Zapdos* y *Moltres* entablan una encarnizada batalla entre ellos, destruyendo todo a su paso. En tanto que *Articuno*, el pokémon de hielo, es localizado en la isla del rayo y se une a la batalla. La fortaleza cae a tierra y nuestros héroes escapan en el bote de *Melody*. Un imponente torbellino surge y los transporta al altar de la leyenda. El sacerdote *Slowking* recibe a *Ash*. Él es en verdad el Elegido y el torbellino es uno de los ataques de *Lugia*: el guardián del mar. *Lugia* necesita la ayuda de *Ash*, quien es el único que puede reunir las tres esferas. Y con ellas sintonizar su canto con los tres titanes.

Entonces aparece *Shenron* y les concede un deseo... pero que no es **Dragon Ball**, el final no se los cuento, aunque es bastante predecible.

Comentarios

La animación de las películas no es ninguna maravilla, pero es bastante correcta. En el caso de "el poder de uno" debo hacer una excepción. Tanto la fortaleza voladora como la corriente marina que causa el desequilibrio climático del planeta fueron hechos por ordenador y conjugados excelentemente con el resto de las imágenes. En realidad es como un capítulo de la serie un poco más largo. *Ash* destaca por su orgullo e impulsividad, *Misty* que insiste en no estar enamorada de *Ash*... Sobre todo no hay que perderse la sorprendente, pero corta, redención del equipo Rocket, es lo mejor de la película. La banda sonora es algo lenta y poco llamativa. Es importante mencionar que el doblaje se mantiene fiel al de la serie, manteniendo la familiaridad que el fanático de pokémon tiene.

En cuanto al nuevo Pokémon, *Lugia*, es del tipo agua y sumamente parecido a un Nessy (el monstruo que se supone habita en el lago Ness, Inglaterra). Posee unos ataques muy poderosos y puede comunicarse psíquicamente. Su número es el 249.

Richard Fernándes
riferso@latinmail.com

Ficha técnica
Premiere USA: 21 de Julio 2000
Premiere Japón: 17 de Julio de 1999.
Dirigido por: Kunihiko Yuyama y Michael Haigney.
Producido por: Norman Grossfield, Choji Yoshikawa y Tomoyuki Igarashi.
Escrito por: Michael Haigney, Takeshi Shudo, Norman Grossman y John Touhey.

FLCL

FURI KURI

Tras **Kareshi Kanojo no Jijoo** y **Modern Love's Silliness** la nueva serie de animación de GAINAX es **Furi-Kuri**; también conocida como **FLCL**. Un curioso título que, al parecer, fue elegido para connotar un sentido cíclico o de repetición; ya veremos qué relación tiene esto con la historia. Independientemente de este detalle, lo que más nos llama la atención de esta producción son dos cosas: para empezar, estamos ante la primera serie de OVAs que hace GAINAX desde que lanzó **Otaku no Video** casi una década atrás, por lo que puede ser una buena oportunidad para ver hasta dónde han mejorado en los últimos años. Por otro lado, brilla por su ausencia en el staff una figura que ha sido clave en la historia más reciente del estudio; en efecto, me refiero a *Hideaki Anno*. No sabemos muy bien si esta carencia se debe a que *Anno* haya decidido ceder la batuta a las nuevas generaciones (cosa improbable aunque no imposible que vendría a ser para el anime como la dimisión de *Felipe González* para la política nacional) o a que está detrás de otro proyecto que le mantiene ocupado (a ver si les da la gana de sacar de una vez **Aoki Uru**, leches).

En fin, rollos mentales aparte, esta serie de seis OVAs anunciada como la primera animación digital del estudio comenzó a producirse en Octubre del año pasado y está enfocada sobre todo al formato DVD. Esto no quita que aparezca religiosamente en versión VHS; tan sólo viene a ser un voto de confianza a un sistema que se está estableciendo plenamente y que ya ha borrado del mapa al LD. Por cierto, no viene a cuento pero el DVD en nuestro país también está dando sus primeros coleteos en cuanto a anime se refiere, y si no me creéis esperad a ver en las tiendas **Perfect Blue** y **Spriggan**. Quién sabe, tal vez podamos ver también esta serie en nuestro país en el formato para el que ha sido pensada, y antes de lo que imagináis.

Bueno, pues como iba diciendo, tras el lanzamiento de sus tres primeros volúmenes (el primero el 26 de Abril por 2700 yenes; el segundo el 21 de Junio por 3700 yenes; y el tercero el 23 de Agosto por la misma cantidad) distribuidos por King Records, su éxito está siendo rotundo; compitiendo directamente con el de la serie **Mugen no Ryvius** (**Infinity Ryvius**) y la película **Escaflowne: A Girl in Gaia**, ambas de Sunrise.

Además del anime, son muchos los productos derivados que están viendo la luz en Japón. Ya existe un manga dibujado por *Ueda Hajime* y Kadokawa publicará los tres volúmenes de la novela escrita por *Yooji Enomoto* este verano en el *Shoten Sneaker Bunko*. Por último, como no podía ser de otro modo, la banda sonora -que es muy buena- también se pondrá a la venta, incluyendo el tema del opening, *Ride on Shooting Star*, del grupo *The Pillows*.

LO QUE HEMOS VISTO

La historia toma comienzo en una ciudad sin ley llamada Mabase. En su relieve un edificio destaca sobre todos los demás: la gigantesca planta médica mecanizada (que seguro tendrá un papel importante). *Naota*, el joven protagonista, se dirige a casa con *Mamimi*, la novia de su hermano, cuando de repente es atropellado por una extraña mujer a los mandos de una anticuada Vespa.

Al día siguiente llega a la escuela con un lamentable aspecto debido a la ridícula tirita que lleva puesta en la cabeza con motivo del golpe; y para colmo, al volver a casa, encuentra en el salón al origen de sus dolores. *Naota* se encuentra aturdido y su padre le explica que esa mujer se llama *Haruko* y es su nueva ama de llaves. El chico no sabe cómo reaccionar ante la situación de que él y *Haruko* se encuentren repentinamente viviendo bajo el mismo techo; viendo además cómo a su familia le da casi lo mismo que fuese ella la persona que lo había atropellado. No hay nada que él pueda hacer, y prueba de ello es que después de armar un alboroto en la cocina, *Haruko* termina durmiendo en su mismo cuarto.

Esa noche *Naota* va a buscar a *Mamimi*, pero pasa un extraño suceso; y cierto fenómeno hace que a la novia de su hermano le dé un terrible dolor de cabeza y que a él le empiece a sobresalir inexplicablemente la frente. A partir de ahí las cosas extrañas e inexplicables se vuelven lo cotidiano de sus vidas.

Por cierto, los hechos que tienen lugar en la historia se desarrollan en un tiempo presente, aunque guardando las distancias. Es decir, nos encontramos ante un universo alternativo -como ya sucedía en **Honneamise no Tsubasa**- donde hay muchas cosas que pueden resultarnos "poco apropiadas" para la actualidad.

ESTOS... ¿A QUIÉN DEBÉS ESTA POR ESTO?

Es posible que para los poco aficionados a recordar los enrevesados nombres que hay detrás de nuestros animes favoritos, el staff de **FLCL** no le diga, salvo en casos concretos, gran cosa. Es normal que nombres como *Kazuya Tsurumaki*, *Tadashi Hiramatsu* o *Masayuki* no os resulten tan conocidos como los de *Yoshiyuki Sadamoto* o *Hiromasa Ogura* (y que no me entere yo de que no los conocéis, eh...). Pues bien, que no os suenen no significa que no sean nadie, porque de hecho, en el staff de **FLCL** encontramos a alguno de los responsables de los principales bombazos de nuestro tiempo. Por esto, y para hacerle un poco de justicia a todos, paso a hablaros de cada uno de ellos.

KAZUYA TSURUMAKI

Nació en 1968 y además de ser el responsable del concepto de **FCLC**, debuta en esta serie de OVAs como director. Bueno, ya trabajó como director adjunto en la serie **Shin Seiki Evangelion** (en adelante, **Evangelion**) y en sus dos películas (en éstas también fue el responsable del diseño de los EVA de producción en serie y de la música junto con *Shiro Sagisu*), pero esta es la primera oportunidad que le dan de explayarse al poder dirigir su propio proyecto.

Después de su participación en **Evangelion**, lo encontramos explotando su faceta de director técnico y dibujante de *storyboards* (cosa que también hace en **FCLC**) en **Kareshi Kanojo no Jijoo** (en adelante, **Kare-Kano**), una serie que puede que veamos editada en nuestro país; creedme, lo sé de buena tinta (*NdL: Ya estamos... ¿qué os tengo dicho de ese tipo de noticias? Hay cosas que es mejor que no se sepan... todavía*).

Por otra parte, el primer trabajo que realizó del que tengo constancia fue como *key animator* en **Fushigi no Umi no Nadia** (en adelante, **Nadia**). Supongo que sabréis lo que es un *key animator* y su diferencia respecto a los *inbetweeners*, pero para los que no lo sepan prefiero hacer una pequeña pausa y aprovechar para explicarlo: un *key animator* es la persona que dibuja los cels clave -*key frame*- de una secuencia animada, mientras que el *inbetweener* es quien da fluidez a la animación dibujando los cels intermedios entre un *key frame* y otro.

YOSHIYUKI SADAMOTO

Este sí que lo conoceréis, ¿no? A mí me gusta llamarlo *Yoshiyuki "MI DIOS" Sadamoto* pero bueno, por ahora no os obligaré a hacer lo mismo (si es que no lo hacéis también, claro).

Sadamoto es un maestro en la creación de *garage kits* y es

conocido por dibujar jeeps de forma inconsciente después de haber traspasado las fechas de entrega. Su marca favorita de coches es Citroen pero conduce un Alfa Romeo.

En nuestro país se le conoce sobre todo por ser el dibujante del manga de **Evangelion** así como el diseñador de personajes de ésta y de otras producciones tales como **Nadia**, **Honneamise no Tsubasa** (conocida por estos lares como **Royal Space Force**) y, ahora, **FLCL**. En esta ocasión, además, no se ha conformado con limitarse al concepto de personajes sino que se esforzó mucho en que *Tsurumaki* le permitiese encargarse de todo lo referente al diseño de los mismos para que nada escapase de sus maravillosas manos.

Menos conocidas son sus labores en la codirección de **Nadia**, en la dirección de animación de ésta y de **Honneamise** y en el concepto visual de **Tenshi No Tamago** (**Angel's Egg**) y **Doomed Megalopolis**.

YOOJI ENOMOTO

Enomoto fue uno de los responsables del guión de **Evangelion** y de la genial (si digo otra cosa, mi novia me mata) **Shôjo Kakumei Utena** (*NdL: Ahem*). Aparte de esto, poca cosa más se sabe.

TADASHI HIRAMATSU

Nació en 1965 y pese a haber sentido durante toda su vida una gran fascinación por el mundo del teatro donde verdaderamente ha demostrado sus facultades es en el mundo de la animación japonesa.

Antes de hacerlo en **FCLC**, ya fue director de animación en **Death&Rebirth**, **The End of Evangelion** (las dos películas de esta serie) y **Kare-Kano**. En esta última también se encargó de los *storyboards* y del diseño de personajes (basándose en los originales del manga creado por *Masami Tsuda*).

Cuando en la Magazine Z de Enero de este año le preguntaron acerca de este nuevo proyecto, él se refirió a **FCLC** como el primer anime de nuevo milenio; como una vía liberalizadora de los carcomidos estándares del anime actual. Habrá que ver si esto es verdad o simple amor de madre.

HIROYUKI IMAISHI

Nació en 1973 y cuenta con casi la misma experiencia de su compañero, *Tadashi Hiramatsu*. Fue director de animación de **The End of Evangelion** y **Kare-Kano** como éste, y repite faena en el segundo volumen de **FLCL**. También hizo los *storyboards* con *Hiramatsu* de **Kare-Kano**.

En unas declaraciones suyas que aparecen en la página web de GAINAX dice contar con un equipo realmente bueno de *key animators*, y que donde más se está avanzando es en la manera de contar historias. Una progresión que se hace patente de **Evangelion** a **Kare-Kano**, y de ésta a **FLCL**.

HIROMASA OGURA

Al igual que en el caso de *Sadamoto*, estamos ante un nombre que no necesita para nada presentación. Este magnífico director de arte trabajó para GAINAX en **Nadia** y **Honneamise** y para Production I.G. en **Ghost in the Shell**, **Giant Robot**, **Ninja Scroll**, las películas de **Patlabor** y la aún inédita **Jin-roh**. También pudieron disfrutar de su excelente quehacer los poseedores de una Saturn en las secuencias de vídeo del videojuego de naves **Radiant Silvergun**.

Con alguien como él en el proyecto, la calidad del mismo queda fuera de toda duda posible. Podemos estar seguros de que toda innovación que decidan incorporar quedará perfectamente en concordancia con el conjunto, y que además, quedará fantástico, con un estilo muy detallado.

MASAYUKI

Aunque por ahora sólo tengo constancia de su participación en **FLCL** como ayudante de *Tsurumaki* con los *storyboards* (como en las películas de **Evangelion**), no sería de extrañar que también participase por algún otro lado. Él fue el creador del ending de **Evangelion** y su director adjunto. También fue el encargado de la continuidad y los *storyboards* de **Nadia** y, en una faceta desconocida, del diseño de personajes de la serie de OVAs **Macross Plus**.

HIROKI SATO, MASATOMO NISHIZAWA Y TOSHIMICHI OOTSUKI

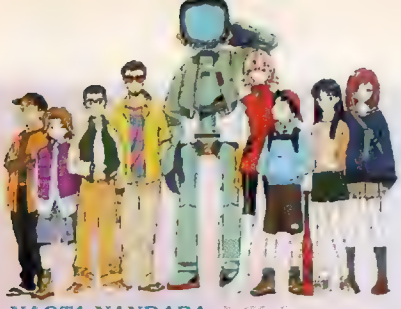
Mientras que el primero trabaja para GAINAX, los dos siguientes lo hacen para Production I.G. Todos ellos son productores de **FLCL**, pero sólo *Sato* y *Ootsuki* lo fueron de **Kare-Kano**. Este último también hizo las veces de productor ejecutivo en las películas de **Utena** (**Gekijohan Shôjo Kakumei Utena: Adolescense Mokushiroku**) y **Martian Sucessor Nadesico**. Y *Nishizawa*, para terminar, lo hizo en las películas de **Both Slayers** y en **Evangelion**.

Precisamente, uno de los factores promesa de desarrollo para **FCLC** es el departamento de producción deanimación, que como en el caso de **Evangelion**, pondrá en juego el esfuerzo fruto de la unión entre GAINAX y el aclamado estudio Production I.G.

Miguel Michán "Em3"

Staff

Historia por Gainax
Dirección y concepto por Kazuya Tsurumaki
Screenplay por Yooji Enomoto
Concepto Visual y Diseño de Personajes por Yoshiyuki Sadamoto
Dirección de Animación por Tadashi Hiramatsu (Ep. 1) y Hiroyuki Imaishi (Ep. 2)
Dirección de Arte por Hiromasa Ogura
Dirección Técnica por Masatomo Ootsuki (Ep. 1) y Ikko Ando (Ep. 2)
Storyboards por Kazuya Tsurumaki (Ep. 1) y Masayuki (Ep. 2)
Coordinación de Color por Hiromi Takahashi
Audio por Tenzi Nakano
Música por The pillows y Shinichi Masumoto
Producción de Animación por Production I.G. y Gainax



PERSONAJES

NAOTA NANDABA

Este estudiante de sexto curso es el protagonista de la historia. Es el clásico chico de doce años que pese a ser muy inteligente se comporta frecuentemente como un idiota; especialmente al tener a Mamimi delante, la cual le hace ponerse muy tímido. Además, siempre lleva consigo su bate de béisbol.

Voz: *Jun Mizuki*

Miembro del *21st Century Fox Performing Group*. Mizuki ha aparecido previamente en muchas series como Oja-Majo Doremi, en el papel de Re-Re el Elfo. Naota marca en esta serie su primer papel principal.

HARUKO

Es la misteriosa mujer que aparece montada en una Vespa arroyando al pobre Naota, tomando a partir de este momento un papel importantísimo en la historia. A sus 19 supuestos años es una chica alta y atractiva que se muestra ante Naota algo feroz y cuya manía de balancear su guitarra de un lado para otro la convierte en un personaje peligroso y desquiciado.

En lo referente a la Vespa. Naota llega a preguntarle si ella es una de esas "Mujeres Vespa", haciendo referencia a las tribus urbanas de mujeres que condujeron estas motos como parte de la estética Mod de los 60 y del posterior Ska. Otro anime donde podéis encontrar referencias a éstas es To-Y, un OVA de 1987 del que pronto os ofreceremos un nutrido artículo.

Voz: *Mayumi Shintani*

Miembro de la unidad de actores *Nylon 100ºC*. Shintani se presentó a las pruebas para Kare-Kano y logró encarnar a Shibaki, dándole vida con su especial tono de voz. Mientras escribo esto, está doblando a Dodome Rika en Earth Defense Corporation Dai-Guard.

MAMIMI SAMEJIMA

Junto a Haruko es la otra protagonista femenina de FLCL. Es una fumadora empedernida, tiene 17 años y es la novia del hermano mayor de Naota. Sin embargo, su relación con el joven Naota es curiosa y extraña a la vez puesto que cada vez que tiene ocasión, trata de seducirlo haciendo cosas como frotar sus pechos contra la espalda del chico, morderle la oreja, abrazarlo cuando están tumbados...

Voz: *Izumi Kasagi*

Miembro del *Theme Park Restoration Group* (que dejó de existir el pasado año), Kasagi es una popular actriz gracias a sus intervenciones en diversos anuncios y series. FLCL marca su debut en el mundo del anime.

MIYU-MIYU

Es la mascota de Naota. Un gato grande y gordo que seguro formará parte de algunos de los mejores gags de la historia.

KANCHI

Es el robot de alta tecnología con apariencia inocente y servicial que convertirá el pueblo de Mabase en un completo caos. Su origen es por ahora un completo misterio.

NINAMORI

Una de las compañeras de clase de Naota. Es la delegada y a más de uno le va a sonar su cara. ¡Sí! (¿o debería de decir: "ino!"?) Se parece un montón a Asuka de Evangelion.

Voz: *Mika Itoo*

Una actriz bastante joven que trabaja principalmente en series de la TV japonesa.

GAKU

Otro compañero de clase de Naota.

Voz: *Akira Miyashima*

Un actor de corta edad, al igual que Itoo, que trabaja principalmente en anuncios y series.

KAMON

El padre de Naota. Intenta ser editor.

Voz: *Suzuki Matsuo*

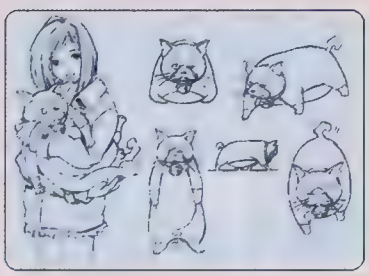
Un actor-director-escritor muy popular entre la juventud japonesa. Matsuo es la cabeza del grupo de actores *Adult Project*. FLCL representa su primer trabajo en anime.

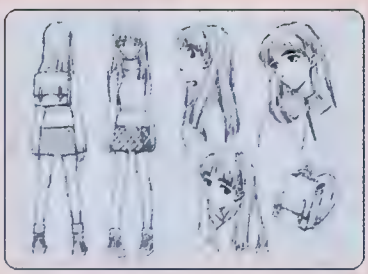
SHIGEKUNI

El abuelo de Naota. Un panadero jubilado.

Voz: *Hiroshi Ito*

Miembro de *81 Produce*. Ha aparecido en animes como Esteban, Child of the Sun, Yuugi-Oh y en los Simpsons (en el doblaje japonés, claro).





F.COMPO

Tsukasa Hojo es la respuesta a la pregunta de lo que pasa cuando el autor "de una serie" finaliza dicha serie. En el caso de Hojo, "la serie" era City Hunter, y aunque después de ella ha seguido activo en el mundo del manga, nunca ha podido superar el listón de la popularidad inicial. Con Family Compo parece que tampoco lo va a conseguir, pero es sin duda su trabajo más interesante desde la fallecida (Neko nº32)

Esto fue lo primero que leí sobre el manga que tratamos este mes (después de algunos números de descanso por diversos problemas), comentario con el que no acababa de estar muy de acuerdo. Como ya sabéis su primera obra larga fue **Cat's Eye**, una obra que le dio fama en su país de origen, y con **City Hunter** superó el listón que él había puesto mejorando muchos enteros en el dibujo, ¿por qué no iba a ser posible con esta nueva obra? Pero al final he tenido que reconocer que es cierto, pese a que el dibujo es incluso mejor que el de **CH** y la historia es muy divertida y entretenida, no llega a la altura de su predecesora, pero igualmente es uno de los mejores mangas que se publican en Japón hoy en día.

Como siempre ha hecho, la editorial que publica este manga es Shueisha, esta vez con el sello SC Allman (Shueisha Comics Allman). El primer tankoubon salió a la luz el 4 de abril del 97, y en apenas un año vieron que hacerse 5 reediciones, y si no es nada raro (y no fallan mis cálculos)

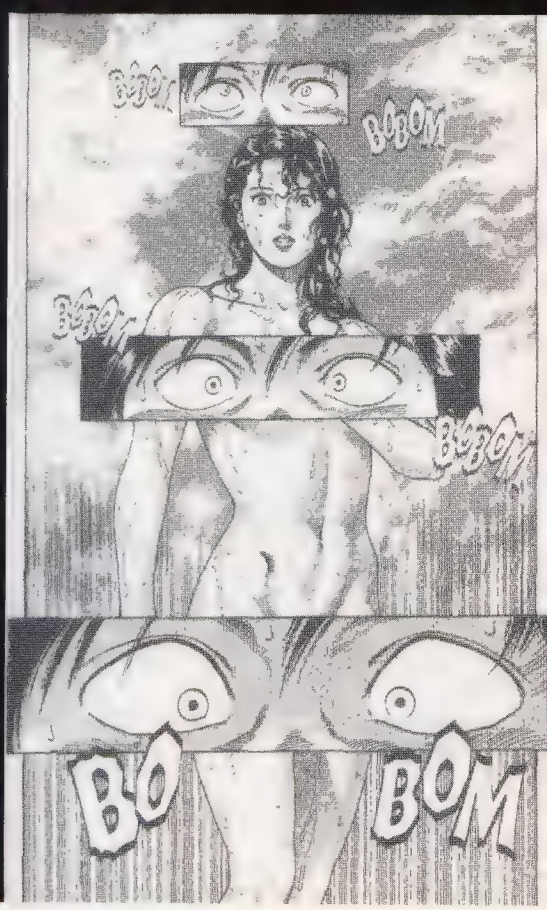
para cuando leáis estas líneas ya habrá salido el número 13 en Japón.

La historia gira alrededor de *Masahiko Yanagiba* y su familia "adoptiva", los *Wakanabe*. *Masahiko* es un chico reciente universitario que acaba de quedarse huérfano por la muerte de su padre (su madre murió cuando él era un crío), es entonces cuando su tía política, *Yukari Wakanabe*, entra en escena y le propone al joven irse a vivir con ellos, el chico acaba aceptando y conoce a su tío, *Sora*, y a su guapísima, preciosa... prima, *Shion*. Hasta aquí todo es de lo más normal, pero qué pasa si por accidente descubres que tu tía no es tu tía, sino que es tu tío ya que en verdad es un hombre, y que tu tío no es tu tío realmente sino que es tu tía porque es una mujer. hasta aquí aún se puede soportar, pero y si resulta que te has enamorado de tu preciosa y encantadora prima pero no sabes seguro si es chica o chico, ahí sí que tenemos un verdadero problemón. Pues bien, esta es la historia que *sensei Tsukasa* nos plantea a lo largo de este divertido manga en el que podemos encontrar las escenas más dispares que se nos puedan ocurrir. Y todo esto sólo en el primer tomo, ¿os imagináis cómo pueden ser el resto? Os aseguro que la historia no decae en absoluto, así que ya sabéis, id a comprarla, si no sabéis japonés tranquilos que Tonkam la está publicando en Francia y a mis oídos han llegado rumores sobre una posible fanedición en castellano (a ver si es verdad).

Bien, ahora pasemos a ver las escenas más interesantes que hemos podido contemplar hasta el momento en esta nueva obra de *sensei Hojo*:

1-. LA REUNIÓN

El primer encuentro entre *Masahiko*, sus tíos y su prima, es un episodio muy peculiar en el que pasa de todo y más. Es donde nuestro joven amigo redescubre lo que es el amor de una familia y vuelve a sentirse parte de una, su prima se emborracha y el averigua, por accidente, que *Sora* y *Yukari* tienen los sexos cambiados (ya sabéis, eso de que su tía es su tío y su tío es su tía), aunque lo olvida a causa del shock de ver a su tía en la ducha (es esta imagen de abajo) y por un golpe que se da en la cabeza.

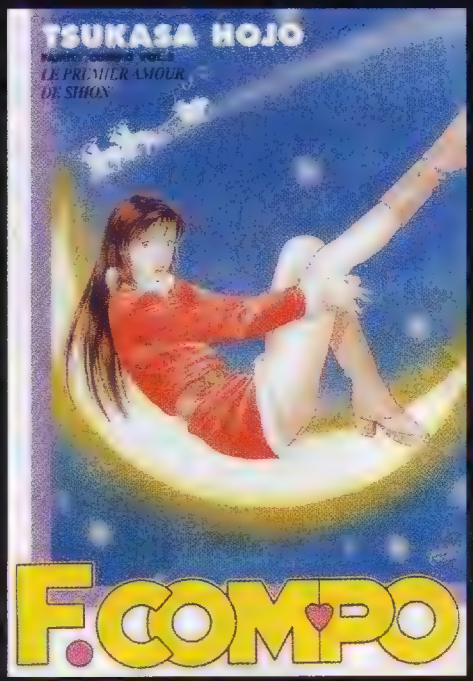


2-. EL KARAOKE
Masahiko y *Sion* están en un karaoke con *Sora* y sus ayudantes (todas son chicas), hasta aquí todo es de lo más normal, una fiesta como otra cualquiera, hasta que deciden hacer un striptease, gracias al cual comprobamos que *Sora* no es el único transexual de la sala, sino que todas sus ayudantes también lo son ya que en verdad son hombres. A causa de este impacto el joven *Masahiko* recupera la memoria.

3-. CEREMONIA DE PRESENTACIÓN EN LA UNIVERSIDAD
Sora y *Yukari* quieren ir a la ceremonia de aperrtura de la universidad de *Masahiko*, pero a éste le da algo de reparo por miedo a que descubran el "secreto" de sus tíos, pero como los ve tan apenados por no poder ir acaba accediendo con una condición: que vayan vestidos tal y como corresponde a su verdadero sexo. Estos aceptan ya que así podrán asistir a la ceremonia. Una vez en el lugar, la pinta de *Sora* y *Yukari* sí que es de trasvestidos ya que vemos a una cacho tiarrona y a un hombre bastante afeminado, mientras que *Masahiko* se muere de vergüenza. Escapan de la ceremonia y después de algunas peripecias vuelven a entrar, pero esta vez vestidos como siempre: *Sora* de marido y *Yukari* de esposa, con lo cual parecen una pareja completamente normal, la gente no se da cuanta de que es la misma paraje de antes y la ceremonia puede continuar.

4-. VIAJE A LOS BAÑOS/AGUAS TERMALES
Toda la familia se va de viaje y *Sora* y *Yukari* deciden ir a unas aguas termales con baños mixtos, cosa con la que *Sion* no está nada de acuerdo y por lo cual tiene una pequeña discusión con *Masahiko*. Pese a las protestas deciden ir a ese sitio y es *Sion* la encargada de guiarles con el mapa. En ese momento entra en escena *Masahiko*, que pensando que los está guiando mal para que no puedan llegar, se pone a dar el las indicaciones, el resultado es que los 4 acaban perdidos en medio del bosque. *Sora* y *Yukari* salen del coche para ver si encuentran el camino y dejan a los dos chicos solos. Éstos empiezan a hablar y cuando están a punto de besarse vuelve el matrimonio (con lo que nuestro joven se queda con las ganas). Más tarde *Masahiko* reflexiona que aún no sabe si *Sion* es una chica o un chico, pero piensa que en el coche le ha parecido más chica que nunca.

5-. REENCUENTRO FAMILIAR
La familia *Wakanabe* al completo se va a ver a los padres de *Sora*, y así vemos que las relaciones entre padre e hijo no son muy buenas ya que el padre no acepta el cambio de sexo de éste, mientras que por otro lado



las relaciones con su madre y sus amigos del pueblo son muy buenas. Durante su estancia en el pueblo *Sora* arregla el matrimonio de dos amigos suyos y finalmente consigue reconciliarse con su padre, con lo que hay un final feliz.

6-. PELÍCULA EN LA FACULTAD / MASAHIKO SE TRASVISTE
En esta ocasión nos encontramos con que el club de cine de la facultad está realizando una película y a *Masahiko* le ha tocado hacer el papel de la protagonista, con lo cual ha de vestirse como una chica y actuar como tal. Con esta idea están encantadas *Sion* y *Yukari* que *ipso facto* le visten y maquillan como tal. Con este aspecto sale a la calle, con su prima para que le enseñe como debe comportarse una señorita. Esta indumentaria meterá a *Masahiko* en más de un problema, varios chicos quieren ligar con ella/él e incluso se ve cortejado por yakuzas. Pero lo mejor es cuando tiene que darse un beso con el protagonista, escena para la que tienen que ensayar, es en uno de estos ensayos cuando los ve una amiga que está enamorada de nuestro joven protagonista y no se da cuenta de que llevaban esparadrapo en los labios para evitar un beso directo. Un episodio lleno de malos entendidos, enredos y con el que no para de reírte.

Podría continuar contando escenas interesantes de este manga, pero entonces no acabaría nunca ya que todo es muy interesante, pensad que aquí no he pasado del tomo 4 ó 5 (y cuando escribo este artículo van por el 11), además cada vez la historia es más interesante.

Para acabar sólo comentar un hecho curioso, *Sora Wakanabe* es mangaka, *Tsukasa Hojo* también, el personaje del manga lleva el pelo largo cogido en una cola, el mangaka que lo ha creado también va así, y si miras los retratos que se hace de sí mismo en los tomos veréis que se parecen mucho ¿curioso, no? En **City Hunter** de vez en cuando aparecía porque hacían referencia a él, parece que aquí quiere ser uno de los protagonistas de la historia aunque se haya "disfrazado" un poco para que no se note.

Bueno, hasta aquí hemos llegado por hoy. Os dejo que un servidor se va a la playa que hace mucho calor. Cuidarsus.

Alex "Saeba" Mateo
saeba@mixmail.com

INFINITE RYVIUS

EN JAPÓN...

En el año 2137 parte de la corona solar se fue al garete, provocando una reacción desastrosa en la Tierra, haciendo que tres cuartos de la humanidad pereciese y centrándose en el hemisferio sur. Debido a este fenómeno (llamado "Geduld"), y 88 años después, solo ciertas naves pueden atravesarlo e ir al espacio exterior. Una de estas naves es llamada "Ryvius" y, mientras su origen no está muy claro, los humanos la controlan y usan para sus fines.

Pero llegadas las vacaciones, Ryvius se vacía y en lugar de la tripulación normal, un grupo de unos cientos de jóvenes pasan a vivir en ella, la mayoría como entrenamiento. Sin embargo, Ryvius tiene más de lo que parece a simple vista, y el gobierno planea tomarla por la fuerza mientras no hay nadie a cargo de ella. Todo es muy fácil hasta que esos chicos en entrenamiento logran escapar con la nave.

Debido a ese pequeño desliz, totalmente inesperado, hacen creer al mundo que Ryvius ha sido tomada por un grupo de terroristas, forzando a los chicos a luchar por su integridad, y al resto del mundo, a luchar por la nave.

Sin embargo, eso es sólo la capa exterior. Como si fuese una cebolla, Ryvius tiene varias capas, y a pesar de que la primera y obvia puede estar sucia y llena de agujeros, las demás se hacen más jugosas a medida que las pelas.

El argumento "obvio" es sólo una excusa para plantear las vidas de estos jóvenes y cómo les afecta la responsabilidad de tener que sobrevivir, estar al cargo de una nave del poder de Ryvius, y ser forzados a colaborar entre ellos. A diferencia de otras series, la vida real gana sobre el cuento de hadas, y los problemas de estos jóvenes pasan de malos a serios y de serios a mortales.

El personaje principal es *Kouzi Aiba*, de 16 años de edad. Trabaja con su mejor amigo, *Ikumi Oze*, y cuenta con una mejor amiga llamada *Aoi Housen*. *Aoi* trabaja en las cocinas con su mejor amiga *Kozue Izumi*, una chica vivaracha enamorada de *Ikumi*. *Kouzi* tiene un hermano un año menor que él,*Yuki*, y los dos se llevan de cabeza. Después de los primeros intentos por tomar la nave, *Ikumi* y *Kouzi* rescatan a una joven llamada *Fina S. Shinozaki*, que le toma el gusto a *Kouzi*, y él parece responderle apreciativamente (para los dolores de cabeza de *Aoi*).

A cargo de la nave, otro puñado de adolescentes que hacen un buen trabajo de ser los "capitanes". Y sin embargo, al poco tiempo del primer "ataque", *Kouzi* comienza a ver a una mujer extraña vestida de violeta. Cada vez que alguien en la nave tiene un problema, esta mujer, *Neeya*, aparece, siempre preguntándose el por qué de las cosas malas que suceden a su alrededor. Poco a poco, otros miembros de la tripulación empiezan a cruzarse con ella, y cuando parece que Ryvius está a punto de sucumbir, *Neeya* parece salvar a la nave. ¿Qué o quién es *Neeya*? Esa es, sin duda, una de las muchas preguntas que trae de cabeza a quien ve la serie.

Al mismo tiempo que las apariciones de *Neeya* se hacen más frecuentes, las relaciones entre los personajes empiezan a deteriorarse, las amistades se destrozan, algunos de los que están a cargo de la nave en sí comienzan a tener complejos de dioses y las vidas de algunos de los personajes principales son destrozadas por otros personajes a los que sólo les divierte jugar con las personas. En el fondo, nadie es como parece excepto, quizás, *Kouzi*, *Aoi* y otros pocos.

Explicar en detalle estas relaciones destrozaría la serie a los que no la hayáis visto y, a pesar de contar con un puñado de personajes principales e innumerables personajes secundarios, la serie hace un trabajo genial a la hora de darle a cada uno su propia personalidad, de forma que quien ve la serie no puede mezclar personajes entre sí.

EN JAPÓN...

La serie de TV, de corta duración comparada con otras, tiene un final en el que se atan todos los cabos y te deja bastante satisfecho. En algunos momentos, cuando piensas que nada puede ya pasar, el argumento te sorprende con algo nuevo.

Tanto la banda sonora como el opening y el ending son perfectas para la serie. La música se compone de melodías a lo hip-hop y el opening es una canción pegadiza cantada en japonés, aunque existe una versión en inglés que está al mismo nivel de calidad. Existen tres CDs con la música de la serie, un par de CD-Dramas y singles del opening y el ending. Asimismo, desde hace unos meses se ha comenzado una versión manga en la revista mensual "Daioh" (que, desgraciadamente, no le llega ni a la altura de los tobillos al anime (porque esta es una de esas series que salen directamente en anime y, al tener éxito, sacan versión manga (vamos, lo contrario de lo habitual))).

Mugen no Ryvius (**Infinity Ryvius**) ya está disponible en el mercado del DVD y cintas de vídeo con un total de 9 volúmenes a la venta. Con suerte, alguna vez llegará al mercado hispano-hablante, y aunque sin duda el diseño de personajes no excesivamente llamativo y el argumento de esos "de pensar" puede que no la hagan una favorita de las masas, para los que les guste el género, será muy bienvenida.

María Rodríguez

Top o Nerae! GUNBUSTER

En el año 2015, la primera nave de exploración terrestre del tipo Luxion es atacada por fuerzas extraterrestres mientras se encontraba en misión de prueba. Muchas son las víctimas que se cobra este inesperado primer encuentro, pero una en concreto, la del capitán, es la que marcará el destino de *Noriko Takaya*, su hija.

Ahora, ya han pasado varios años desde aquel [illegible] nave de [illegible] mayor como para alistarse en las fuerzas [illegible] comienza su [illegible] para convertirse en [illegible] piloto de mecha y, con el tiempo, lo que en un principio comenzó con el deseo de venganza por la muerte de su padre terminase [illegible] esperanza de la humanidad. Esta es, a grandes rasgos, la base sobre la que se sustenta el argumento de **Top o Nerae! Gunbuster**. [illegible] sublime [illegible] comentario [illegible] **Gunbuster** es, [illegible] más redondo del [illegible] GAINAX, ya que no [illegible] de nada, pero vayamos por partes.

Para empezar, comentar que si **Fushigi no Umi no Nadia** se basó en el libro de Julio Verne **"20.000 Leguas de viaje submarino"**, esta serie de OVAs lo hace en el libro de Orson Scott Card **"El Juego de Ender"**, una obra fundamental para todos los amantes de la ciencia ficción [illegible] mejores [illegible] el que nos [illegible] historia no es más que una excusa para trazar la evolución [illegible] del protagonista a lo largo de su entrenamiento. Un gran acierto por parte del más conocido [illegible] *Toshio Okada*.

Aparte de esto, otro factor [illegible] pequeños guiños por todas partes, siendo [illegible] el propio **Gunbuster**, el arma definitiva de la humanidad, un [illegible] sacado de los anime de mechas de los 70. No le falta nada, lo tiene todo: las poses, los nombres para cada ataque (¿dónde quedó aquello de "¡Puños fuera!"?), e, incluso, [illegible]

Pero con todo y con eso, no estamos ante una obra paródica como normalmente [illegible] **Top o Nerae! Gunbuster** es un drama en toda regla lleno de momentos realmente épicos (y si no esperad a ver la batalla contra 12.000 millones de naves) y de situaciones de lo más emotivas (no me avergüenza decir que lloré la primera vez que la vi hace algunos años... y la segunda... y la terc... bueno, está bien, cada vez que la veo lloro como una nena -con perdón [illegible]

[illegible]

[illegible] Aunque [illegible] ya que [illegible] es decir, un año después [illegible] GAINAX [illegible] **[illegible] (Royal Space Force)**. [illegible] su trabajo. En **Gunbuster** [illegible]

[illegible] ito se lo llevan los ya [illegible] *[illegible]i Anno*, *Yoshiyuki [illegible]moto*, y *Toshio Okada*, pero no podría olvidar a tres figuras importantes [illegible] **Macross**. [illegible] **Macross II** [illegible] **Macross Plus** [illegible]

[illegible] versión original subtitulada.

Miguel Michán (EM3)
gainax-owner@onelist.com

DYNAMIC®

SK ESPAÑA

GETTER SHIN ROBOT

EL RETORNO DE UN CLÁSICO

Go Nagai es uno de esos genios que sólo nacen cada mucho tiempo. Sus ideas revolucionaron el mundo del manganime en su época, de tal modo que incluso pudieron verse en una España en la que casi ninguno de vosotros había nacido, pues fue en 1978 cuando **Mazinger Z** fue emitido en nuestro país. Porque sí, *Go Nagai* es el creador de **Mazinger Z**, y de otras muchas series y/ películas, de las cuales también han llegado a nuestro país **Grendizer** (conocido aquí como **Goldorak**), **Devilman** y, más recientemente, **Getter Robot**.

Y de **Getter Robo** es de lo que vamos a hablar. No hace mucho Selecta Vision sacó a la venta las películas **Mazinger Z contra Getter Robot** y **Great Mazinger contra Getter Robot G**. A todos nos sonaba el gigante del Fuego de Pecho, pero a muy pocos les sonaba el otro robot, ése raro y tirando a rojo, por lo que toda nuestra atención se centraba en el coloso de nuestra infancia (de la de los más viejos, claro).

Pues bien, ahora Dynamic nos sorprende con la edición de la nueva OVA (bueno, los que tuvieran Vía Digital ya habían podido disfrutar de ella) de este hasta ahora casi completo desconocido: **El día del fin del mundo**. ¿Y qué es lo que nos encontramos?

Para empezar, mucha expectación, ya que la serie prometía mucho: Historia y estilo clásicos mezclados con animación y dibujos modernos, algo así como una mezcla entre lo mejor de **Mazinger Z** y **Evangelion**, el buen desarrollo y estilo de la primera y la buena animación y dibujo de la segunda.

Sin embargo, una vez le damos al "play" nos quedamos un tanto descolocados, pues lo que vemos es una historia a la que cuesta cogerle el tranquillo, ya que sin duda para los que siguieran la serie los nombres serán tope familiares y se integrarán enseguida, pero para los que, como casi todo el mundo, conocen ahora dicho título y no tienen ni pajolera idea de toda la serie anterior, los nombres acaban haciéndose un tanto liosos, por no mencionar las constantes referencias a un pasado del que nadie tiene ni idea.

Así que, ya que estamos, vamos a hacer un breve repaso de la serie: **Getter Robot** fue originalmente una serie de 51 episodios en los que el equipo del *Dr. Saotome* lucha contra una amenaza extraterrestre para defender la Tierra. Los principales componentes de dicho equipo son *Ryo*, *Hayato* y *Musashi*, los respectivos pilotos de los Getter 1, 2 y 3 (que por supuesto se combinan formando un poderoso robot). Esta saga, del 74, tuvo mucho éxito (como casi todo lo de *Go Nagai*), de manera que salió una secuela llamada **Getter Robot G**, en la que los Getter originales habían sido destruidos y se habían construido otros más poderosos. También hubo una tercera saga, llamada **Getter Robot Go!**, y finalmente ésta que nos ocupa: **Shin Getter Robot: El día del fin del mundo**.

Bien, entre este breve repaso y el avanzar de la cinta, la historia más o menos se va comprendiendo (más en el segundo capítulo que en el primero), y nos encontramos con una historia muy a lo **Mazinger Z** o **Evangelion**, es decir, robot bueno contra robots o monstruos malos. Aunque en realidad no es tan sencillo, ya que aquí no está tan claro quién es en realidad el malo, pues empezando porque el protagonista (*Ryo*) está en la cárcel por asesinato y terminando porque el supuesto malo (el *Dr. Saotome*) era el científico bueno antes... Vamos, que la cosa resulta un lío. Y más si metemos a un niño autista, a un gordo (*Musashi*) para el que todo parece tener una trascendencia sin límites y un típico amigo del protagonista (Hayato) que resulta no ser tan amigo como parecía. Lo que decía, una trama un tanto liosa para que no sea algo tan básico como "robot bueno destruye robot malo", algo que en realidad se agradece después de la simplicidad de las series de robotijos como los ya mencionados **Mazinger** o **Evangelion**. Cabe destacar algunos detalles surrealistas como por ejemplo el que aparezcan personajes en teoría muertos o que el protagonista tenga como hobby el ponerse a gritar "¡Getter!" cuando se aburre o no tiene nada mejor que hacer (haciéndolo además con una pronunciación que nos hacer recordar rápidamente el anuncio de "¡Guiroppa!").

En cuanto a la parte técnica, por supuesto tanto la animación como la banda sonora se han modernizado (salvo el opening, algo que en el fondo se agradece), aunque el dibujo sigue conservando un poco el estilo original (me chiflan esas patillas...). El conjunto resulta correcto, no es una obra de arte pero tampoco lo pretende, así que le damos el visto bueno.

A destacar: El estilo y la historia, *Go Nagai* sigue sin decepcionar. También resulta curiosa la orden de "japonesizar" al máximo, sonando bastante raro ese "change" leído "chengui".

En definitiva, algo curioso, y desde luego no muy habitual, por lo que se recomienda su visionado al menos para tener referencias comparativas y una mínima cultura manganímica (vamos, para no estar limitado a *Songokus* y similares).

Matsuyama
matsuyama@inone.com

POLLYANNA

Quizá la enana ésta nos recuerde a la del pelo zanahoria, sí, esa misma, a *Ana de las Tejas Verdes* pero, sinceramente, no sé cuál de las dos se enrolla más. Yo ya conocía a *Pollyanna* hace tiempo, cuando la desaparecida Bruguera publicó varios tomitos de la autora *Eleanor H. Porter* en 1985. En concreto, recuerdo que había tres: **Pollyanna**, **Pollyanna Crece** (que abarcan entre los dos lo que estamos viendo en La2) y un tercer libro que trata de su vida de casada, cuando tiene hijos y problemas con una vecina creo recordar, pero no ha conseguido localizarlo mi hermana. Bueno, si a eso le añadimos que *Amalia Cantarero* (la que hizo de *Miki* en **Marmalade Boy**) pone la voz a la pequeña *Pollyanna*, le da el toque justo para pasar un buen rato con su eterna historia de la alegría. Tened en cuenta también que el anime suele "interpretar" y recoger lo que le interesa de la obra original, como el hecho de que podemos conocer y sentir la muerte del padre de la protagonista, que es lo que provoca que tenga que irse a vivir con la estirada y seca *Tía Polly* que nos recuerda a la *Rottenmeyer*. Así que ahora nos encontramos en casa de la señorita *Harrinton*, con su criada *Nancy*, el cochero *Tim*, su vecino el señor *Pendleton* y su hijo *Jimmy*, el doctor *Chilton* (antiguo enamorado de la Tía *Polly* que no se reconcilia con ella hasta el día en que *Pollyanna* necesita de sus curas tras sufrir un accidente). Y no podemos olvidarnos de que en toda serie de anime que se precie, debe haber una mascota y, en este caso, tenemos a la ardilla *Chipie*.

Cuando la casa vuelve a llenarse de alegría, la presencia de la chiquilla es requerida en Boston, como si de una terapia se tratara, para hacer compañía a la desgraciada *Ruth Carew*, que perdió hace tiempo a su sobrino *Jamie*. Entre la gente que conoce *Pollyanna* en el parque cuando sale a pasear está el pobre *Jaime* que está en una silla de ruedas, del que piensan que es el tan buscado sobrino, y una chica encantadora llamada *Sadie* que congenia muy bien con el pobre muchacho. *Ruth*, a pesar de sus dudas, decide adoptarle y, cuando se muere el doctor *Chilton*, deciden irse todas a vivir con la viuda para hacerle compañía. Como en la serie de televisión parece que tengan todas las niñas menos de 10 años, os contaré el final que escribió *Eleanor H. Porter*, ya que *Jamie* confiesa estar enamorado de *Sadie* y *Jimmy* (que resulta ser el verdadero *Jamie*, el sobrino de *Ruth*) de *Pollyanna*, a quien pide en matrimonio. Ya os podréis imaginar, necesitan tener cierta edad para llevar a cabo dicho acto, ¿no?

Y no quiero acabar este articulillo sin deciros que me llamó la atención el ending de la versión japonesa, me recuerda muchísimo a una de aquellas canciones tan fantásticas de **Touch (Bateadores)**, a ver si puedo comprobar algún día si se trata al menos de la misma cantante. Es genial. Y, si os digo la verdad, leí estos libros en un momento de mi vida que lo veía todo muy negro y negativo, quizá puso su granito de arena para que yo no contestara con tan mala leche a la gente que me rodeaba. Creo que se trata de una historia bastante simplona y ñoña pero encantadora como tantas otras. Para pasar un buen rato está bien, ¿no?

Mª del Mar Ramírez y Alessandra Moura
chiisai@mangadreams.com

Pataliro!

Este mes toca una serie diferente... MUY diferente. **Pataliro!** se inscribe dentro del *yaoi/shonen ai* sólo porque sus protagonistas son homosexuales, pero poco más tiene en común con lo que normalmente conocéis del género.

Para empezar, es obra de un autor masculino, *Mineo Maya*, se publica dentro de una revista shojo "normal", Hana to Yume de Hakusensha, desde diciembre de 1979, lleva 70 volúmenes en el mercado... y aún sigue. Tiene un dibujo muy, pero que muy, particular y ninguno, pero es que ninguno, de los personajes está en sus cabales.

Si os leísteis el artículo sobre los orígenes del yaoi del número 3, quizás el nombre de **Pataliro**! os suene ya que tiene el honor de ser el primer anime de temática homosexual. Tuvo una serie de televisión de 49 episodios a partir de abril de 1982 (cuyo título fue "**Boku, Pataliro**!", es decir, "¡Yo, Pataliro!") y una película, "**Pataliro: Stardust Keikaku**" (Pataliro: Proyecto Polvo de Estrellas), ambas creadas por la famosa Toei Doga.

El protagonista principal es *Pataliro*, el (muy) joven rey de Marinera, una isla situada en algún lugar de los mares del sur, y que es uno de los mayores productores mundiales de diamantes. El Sindicado Internacional de Diamantes, una organización semi-criminal con el objetivo que hacerse con el control de todas las fuentes de diamantes del mundo, quiere la mina de Marinera y no se detendrá ante nada para conseguirlo. Así pues, mandan diversos asesinos para acabar con *Pataliro*, por lo que éste acaba necesitando la protección de un agente del MI6 británico: el *Mayor Jack Bancoran*.

Como es imposible explicar una serie de 70 volúmenes en una página, paso a presentaros a los personajes principales para que os hagáis una idea.

Pataliro

Nombre completo: *Pataliro du Marinel VIII*. Mide 1´40 m y tiene 10 años (nadie lo diría). Es el rey autoritario de Marinera, tirano, criticón, sádico, avaricioso, egoísta y muy malcriado, pero también tiene el CI de un genio, es un maestro del disfraz y puede viajar en el tiempo a voluntad (cosa que traerá más de una aventura temporal). Hace bailar a su antojo a todos los adultos a su alrededor. Su madre, *Etrange*, se pasa la mayor parte del tiempo en una clínica suiza por razones de salud (sin comentarios...).

Para protegerle, el MI6 le asignó a...

Jack Barbarrosa Bancoran

27 años. Uno de los mejores agentes del MI6, un 00 con licencia para matar que es asignado como guardaespaldas de *Pataliro*. Tiene un carácter frío pero muy poca paciencia, que *Pataliro* siempre pone a prueba sufriendo las consecuencias. Su "talento especial" son la especialidad de su familia, los "ojos Bancoran", que hacen que los jovencitos se vuelvan locos por él. Eso incluye, para gran disgusto suyo, a *Pataliro*.

Bancoran tiene un pasado trágico: su padre fue asesinado por su tío, que además mató luego a su perrito *Fungi*. *Bancoran* nunca volvió a sonreír después de eso y, 17 años después, se vengó de manera caballeresca, dejando que su tío viviera con el conocimiento de que le debe la vida a su odiado sobrino. Su madre, mujer de gustos caros, vendió los servicios sexuales de *Bancoran* al prestamista *Schrenger* a cambio de 50.000 libras y la liquidación de todas sus deudas. *Bancoran* se escapó de casa después de la primera noche.

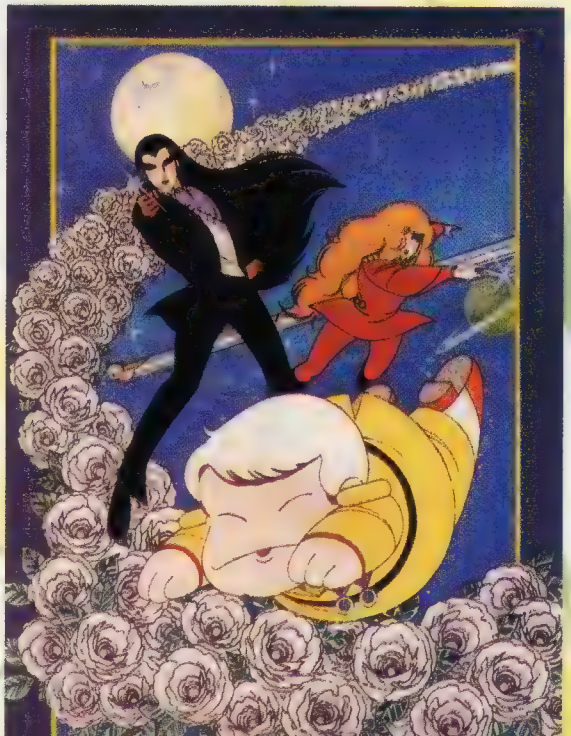
Las preferencias de *Bancoran* son, indudablemente, los jovencitos guapos, llegando a abandonar una misión si se le cruza por el camino un chico interesante. Eso incluye, por supuesto, a todos los asesinos que el Sindicato manda tras *Pataliro*. Es capaz de crear fuertes lazos, pero le es imposible ser fiel durante mucho tiempo. Cosa peligrosa si tu amante es un celoso asesino llamado...

Maraihi

14 años. El tercer asesino que el Sindicato envía contra *Pataliro*. Nacido en Alemania, se quedó huérfano a corta edad y fue recogido por el *Conde Larken* del Sindicato, quien lo añadió a su harén y entrenó como un eficaz asesino. Fue enviado a acabar con *Bancoran*, pero falló dos veces y fue capturado. Tras una sesión de interrogación "personal" por parte de éste, *Maraihi* cambió de bando y de amantes, yéndose a vivir con *Bancoran*.

Maraihi es un celoso patológico, que no duda en vengarse dolorosa y violentamente de las infidelidades de *Bancoran*. Le encanta cocinar y hacer las labores del hogar. Su "habilidad" especial es verse poseído/afectado por fuerzas divinas y/o diabólicas, llegando al punto que ha dado a luz al hijo de *Bancoran*, *Figaro*.

Los Tamanegi Butai (Escuadrón Cebolla)



La guardia personal de *Pataliro*, creada por su madre. Aunque el ser guapos es un requisito para el trabajo, cuando están de servicio todos llevan la misma máscara y peluca (y decir que son ridículas es poco...). Aunque pueden ser muy eficientes, normalmente acaban haciendo el papel de bufones. Están para obedecer cualquier orden de *Pataliro* y sufrir sus extravagantes, aunque a veces dolorosos, castigos.

Con su humor, muchas veces absurdo, y situaciones imposibles, **Pataliro**! no es, por desgracia, una obra que se pueda entender sin leer los bocadillos. También es más que seguro que nunca llegue a estos lares, ni siquiera en versión anime.

Andromeda
andromeda@mangaes.com

Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón, así como de los volúmenes 19, 20, 21, 22 y 23 explicados en los números anteriores de la revista.

VOLUMEN 24 - HADES! TAMASHII NO KOTAN
(EL NACIMIENTO DEL ALMA DE HADES)

1 - Orphee kanashiki requiem

(El triste réquiem de Orfeo)

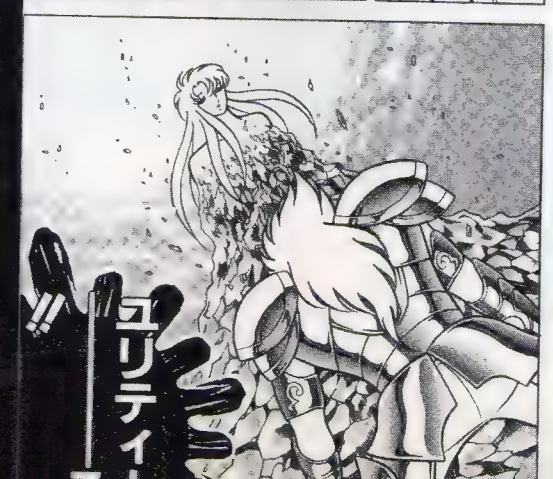
Seiya y *Shun* se despiertan y ven a *Eurídice*. Sólo la parte superior del torso tiene forma humana, el resto está encajado en la roca. Ella también se despierta y les pregunta quien son. Cuando ellos le contestan que son Caballeros de Atenea, ella les suplica que salven a *Orfeo* y les cuenta su historia:

En la Tierra, ella y *Orfeo* estaban muy enamorados, pero ella fue trágicamente mordida por una serpiente venenosa y murió. *Orfeo* fue al Hades a pedir que su alma pudiera volver a la Tierra aun a costa de su vida. La hermosa y triste melodía de su lira conmovió a Hades y éste le concedió lo que pedía, con la condición de que no mirara atrás hasta que llegaran a la Tierra. Si miraba atrás, su deseo no sería concedido dos veces. *Orfeo* aceptó.

Desgraciadamente, *Pandora* pensó que alguien capaz de conmover a Hades podría ser útil y le dijo a *Faraón* que tenía que impedir que *Orfeo* volviera a la Tierra.

Mientras corrían hacia la salida, *Orfeo* vio una luz y, creyendo que era la salida, se giró hacia *Eurídice*: "*Eurídice*, mira, la luz del sol...". En ese momento ella se convirtió en piedra. *Orfeo* decidió quedarse y seguir tocando la lira para ella. *Eurídice* les pide que se lo lleven con ellos de vuelta a la Tierra, que eso le consolará. *Seiya* y *Shun* se preguntan qué confundió *Orfeo* con la luz del sol.

Entonces *Orfeo* regresa con flores para *Eurídice*. Les pregunta por qué no se han ido y si piensan derrotar a *Hades* con su capacidad, advirtiéndoles que se vayan si aprecian sus vidas. Furioso, *Seiya* le revela que *Atenea* se dirige sola al Hades, pero que tal como va no tiene posibilidades, por lo que deben darle su armadura. Si ella muere, no habrá nadie que pueda acabar con *Hades* y la Tierra se convertirá en un infierno. *Orfeo* dice que no tiene que ser necesariamente así, que puede ser una utopía. *Shun* le explica los sentimientos de *Eurídice*, pero *Seiya* le dice que lo deje, que no vale la pena "Este hombre ya no es un Caballero, ha vendido su alma a Hades. No tenemos tiempo de encargarnos de él. Vamos."



De repente, en el cielo brilla una luz parecida a la del sol que *Orfeo* reconoce enseguida. La armadura de *Atenea* cae y alguien la coge: *Faraón*. Éste avisa a *Seiya* y *Shun* que no pueden vencerle y le pregunta a *Orfeo* por qué no ha acabado con ellos. *Orfeo* le pregunta si él fue el responsable de la luz que él y *Eurídice* vieron cuando intentaban abandonar el Hades.

Faraón: "¿Y qué harás si es así?"

Orfeo: "Esto se convertirá en tu tumba".

Faraón no lo cree, pero *Orfeo* toca una nota y el primero pierde el control de su mano, cayendo al suelo la armadura de *Atenea* que sostenía, que *Seiya* se apresura a recoger. *Faraón* saca su arpa. Una cuerda de la lira de *Orfeo* se rompe. *Faraón* se aproxima a él, tocando su arpa. Les dice que la música de ataque de *Orfeo* está por encima de la cuerda G, por eso se la rompió. *Faraón* ataca con su "Balance of Curse". *Seiya* y *Shun* también se ven afectados. *Faraón* ordena al corazón de *Orfeo* que vaya a la balanza sagrada, pero es el corazón de *Faraón* el que abandona su cuerpo hacia la balanza. Su corazón es más pesado que una pluma (nota: ver resumen del volumen anterior si no os acordáis de la referencia). El pánico se apodera de *Faraón*.

Un espejo cae a sus pies y se da cuenta de que es un ilusión. *Orfeo* lo rompe y le pregunta si fue con él con quien *Pandora* simuló la luz del sol años atrás. *Faraón* le dice que no espere disculpas, pero *Orfeo* le da las gracias. Ha comprendido que estaba equivocado intentando devolver a un fallecido a la vida. *Seiya*, *Shun* y *Eurídice* están muy contentos de oírlo. *Faraón* le pregunta qué hará ahora y *Orfeo* le contesta: "¡Luchar contra *Hades* como un Caballero de Atenea!"

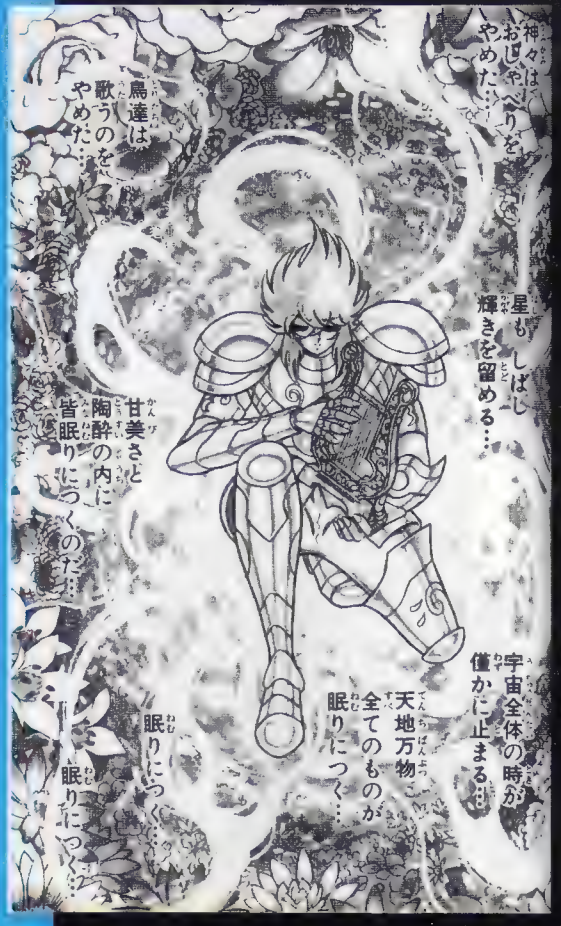
Faraón lo llama loco y se prepara para atacarle, pero ¡todas las cuerdas de su arpa se rompen a la vez!
Orfeo ha solucionado el problema de la cuerda rota sosteniéndola entre sus dientes. Acaba con *Faraón* con su "String nocturne".
Orfeo sonríe a *Eurídice* y ésta le dice adiós. Le dice a *Seiya* y *Shun* que vayan con él. *Hades* es muy prudente y apenas se deja ver por la gente.

2- Hades! Shun e no hyôi
(Hades depende de Shun)

Giudecca, el palacio de Hades.
Orfeo pide una audiencia con *Hades*, pero *Pandora* le dice que espere. Entonces se da cuenta del cofre que lleva y le pregunta qué contiene. Le ordena abrirlo, pero *Orfeo* dice que quiere enseñárselo directamente a *Hades*. *Pandora* le dice que no puede, que ella le pasa las cosas a *Hades*. Como *Orfeo* no se mueve, ella misma coge el tridente y lo abre.

Mientras, *Kanon* se encuentra con *Eurídice*, quien le explica que *Orfeo* ha escondido a *Seiya* y a *Shun* en un cofre y se han dirigido hacia la octava prisión. *Kanon* lo entiende pero cree que es demasiado arriesgado atacar a *Hades* siendo sólo tres.

Giudecca.
El cofre está lleno de flores. *Pandora* usa su tridente para comprobar que no hay nadie escondido debajo y le pide a *Orfeo* que toque la lira para *Hades*. Pero entonces aparece *Radamantis*. Y no esta sólo: *Éaco* y *Minos* están también con él. Son los tres generales de Hades. (*Ver nota 1*).
Orfeo está sorprendido y preocupado, ya que su plan no incluía la presencia de esos tres Espectros. También está sorprendido de que el tridente de *Pandora* no atravesara a *Seiya* y *Shun*. *Radamantis* no cree que sea el momento adecuado para escuchar música, pero *Pandora* le dice que es bueno pararse un momento a escuchar el sonido de la lira. El concierto empieza y todos cierran los ojos para concentrarse en la música. *Hades* está en su trono, detrás de una cortina.
Orfeo decide actuar y toca una nueva música: ¡Death Trip Serenade!
Pandora y los tres generales están durmiendo y no despertarán en diez días. *Orfeo* sube las escaleras del trono de *Hades* pero, de repente, un rayo lo atraviesa. Ha sido *Radamantis*, quien se dispone a atacarle de nuevo, pero es detenido por los "Meteoros de Pegaso" de *Seiya*, quien ha emergido del cofre con *Shun*.



Orfeo lo aprovecha para atravesar la cortina y se queda helado cuando ve a *Hades*. *Hades* es el doble exacto a *Shun*, sólo que con el pelo negro, y lleva el mismo colgante que éste. *Seiya* y *Shun* también están pasmados.
Orfeo se dispone a atacar a *Hades* y *Seiya* ataca a *Radamantis* para que no lo detenga. *Orfeo* usa su ataque "String Fine" y las cuerdas de la lira se disparan hacia *Hades*, rodeándolo, pero éste no se mueve. *Orfeo* toca el último acorde y las cuerdas cortan a *Hades* pero... no ha pasado nada. *Hades* era una ilusión y las cuerdas sólo rodean un trono vacío.
Radamantis se aprovecha de la sorpresa y ataca a *Orfeo*, usándolo además de escudo para que *Seiya* y *Shun* no le ataquen. Le ordena a *Orfeo* que despierte a *Pandora*, *Éaco* y *Minos*, pero *Orfeo* usa sus cuerdas para rodear a *Radamantis* y le dice a *Seiya* que acabe con él. Pero *Radamantis* se libra de las cuerdas, por lo que *Orfeo* lo sujeta él mismo y le vuelve a pedir a *Seiya* que ataque.
Seiya acepta y lanza sus "Meteoros de Pegaso".
Seiya y *Shun* se acercan al caído *Orfeo*, que muere sonriendo en brazos del primero.
Mas *Radamantis* aún está vivo y se dispone a atacar a *Seiya*, pero entonces, sorprendentemente, *Shun* se levanta y le ordena que se detenga, que no le gustan las peleas.
Radamantis reconoce la voz de *Shun* como la de *Hades*. *Seiya* está perplejo. *Radamantis* se niega a reconocer la evidencia y quiere atacar, pero *Shun* le ordena de nuevo que espere, y esta vez *Radamantis* obedece.
Seiya también lo ha entendido. *Shun* se ha convertido en *Hades*.

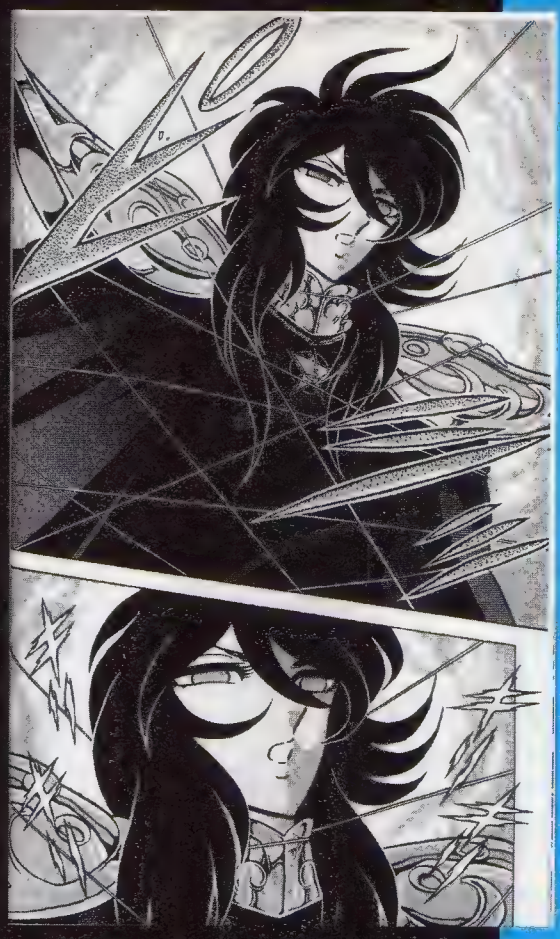
3 - Isoge ! Judekka e
(¡Rápido, hacia Giudecca!)

Kanon, *Hyoga* y *Shiryu* corren por un cañón que lleva a la tercera prisión.
Shiryu: "*Kanon*, ¿estás seguro de que *Seiya* y los demás han ido a la octava prisión?"
Kanon: "¡Por supuesto! Pero siendo sólo tres personas, es imposible que puedan acabar con *Hades*."
Hyoga: "Ciertamente, parece un suicidio."
Shiryu: "Sea como sea, ¡tenemos que apresurarnos!"
Hyoga: "Correremos hasta Giudecca"
Pero alguien les está mirando desde la cima de la montaña

De repente, se ven sorprendidos por un alud de rocas y aparece un Espectro, quien les explica que la tercera prisión es donde los avariciosos y derrochadores sufren eternamente empujando piedras. Pero entonces se da cuenta de que ¡han esquivado el ataque y siguen corriendo!
Entonces el Espectro, *Golem* de Roca, decide atacarles con su "Rolling Bomber Stone", pero *Shiryu* se encarga de él y sus rocas con un sólo golpe de su "Rozan Shou Ryû Ha" ("Furia del dragón").
Continúan corriendo y *Hyoga* se da cuenta de que *Shiryu* puede ver otra vez. *Shiryu* explica que ha pasado lo mismo que cuando combatió contra *Máscara de Muerte* en el Santuario.
Aparece un nuevo enemigo, pero *Hyoga* acaba con él con su "Polvo de Diamante" ¡antes de que acabe siquiera de decir su nombre! (si a alguien le interesa, era *Towaru*).
Abandonan la tercera prisión y descubren que la cuarta es un oscuro pantano.

Mientras tanto, en Giudecca, *Radamantis* le comunica a *Pandora* que ha cumplido sus órdenes y que *Seiya* ha sido lanzado al Cocito (*ver nota 2*) junto al cuerpo de *Orfeo*.
Shun/Hades se ha quitado su armadura y ahora duerme en el trono.
Radamantis, *Éaco* y *Minos* se preguntan sobre *Hades* y *Shun*, comprendiendo que hasta la fecha sólo habían visto una ilusión del primero. *Pandora* regresa y les pregunta qué están haciendo y que sería mejor que fueran a encargarse de *Atenea* y sus Caballeros.

En la cuarta prisión, *Kanon*, *Shiryu* y *Hyoga* han encontrado a un nuevo Espectro que se acerca sobre una balsa. Cuando pone pie en tierra, *Shiryu* usa su "Furia del dragón", pero el Espectro la detiene con una sola mano. *Hyoga* lanza su "Polvo de Diamante", pero su puño es también atrapado. Entonces el Espectro revela su nombre: *Flegias* de Licaon y, con su "Howling Inferno" (una especie de doble puñetazo) deja a ambos Caballeros inconscientes en la balsa.
Kanon empuja la balsa, que se aleja flotando. *Flegias* lo encuentra divertido, porque ahora *Kanon* no podrá subir a ella. *Kanon* le dice que sí podrá, cuando haya acabado con él. A *Flegias* no le gusta eso y ataca a *Kanon* con su "Howling Inferno", pero éste le dice que una técnica que un Caballero ha visto se vuelve ineficaz contra él y acaba con *Flegias* con su "Galaxian Explosion".
Luego salta a la balsa, coge un remo y se dirige hacia la quinta prisión.



En Giudecca, *Pandora* está curando las heridas de *Shun/Hades* y se disculpa por haberle herido. Usó su tridente sin pensar, porque no podía imaginarse que él estuviera escondido en el cofre. Llora pensando que podría haberle matado, a él, su querido hermano menor...

4 - Dai-go-Prison no shitô!
(Combate a muerte en la quinta prisión)

Shiryu y *Hyoga* se despiertan en la balsa junto a la costa. Están solos, por lo que deducen que *Kanon* debió llevarles hasta ahí y que ha debido continuar con la misión mientras estaban inconscientes.
Se dan cuenta de que están en la quinta prisión, el lugar donde los que no protegieron las enseñanzas divinas son quemados eternamente en sus tumbas. Deciden pasarla lo más rápidamente posible y alcanzar a *Kanon*.
Le encuentran enfrentándose a un Espectro gigante y le preguntan si la batalla ya ha empezado. *Kanon* se gira, el Espectro se mueve y ellos avisan a *Kanon*, pero este les dice que no se preocupen, que la batalla ya ha acabado. El gigante cae al suelo.
Shiryu y *Hyoga* se disculpan por haberle molestado, pero *Kanon* les dice que su próximo enemigo se acerca, así que no es momento para disculpas. En ese momento aparece *Radamantis*.

Shiryu le pregunta que le ha pasado a *Seiya*, y *Radamantis* le explica que él y *Orfeo* han sido lanzados al Cocito junto a aquellos que se rebelan contra sus dioses.
Hyoga pregunta sobre *Shun* y *Radamantis* revela que *Shun* es *Hades*, pero ellos no le creen.
Radamantis está cansado de la discusión puesto que sólo ha venido a acabar con ellos.
Pero *Kanon* interviene y les dice que sigan adelante, que él se encargará de *Radamantis*. Éste acepta y *Shiryu* y *Hyoga* abandonan la quinta prisión.
Radamantis lanza su "Greatest Caution" contra *Kanon*, pero éste la detiene con una sola mano y le explica que las técnicas de combate sólo funcionan una vez contra un Caballero.
Kanon lanza su "Galaxian Explosion". *Radamantis*, que ya había sido herido por *Orfeo* y *Seiya*, no puede esquivarla. El ataque le alcanza, pero es salvado por la llegada de *Minos* y *Éaco*.

Kanon está contento puesto que ahora podrá acabar con los tres generales a la vez. *Minos* y *Éaco* deciden demostrarle que es un iluso.
Radamantis le dice que espere, pero *Éaco* ataca a *Kanon* con su "Galactic Illusion".
Éaco le pregunta a *Radamantis* por qué ha intervenido. Si no lo hubiera hecho, *Kanon* ya estaría muerto.
Minos le dice que habría muerto sin sufrir, levanta la mano y *Kanon* se levanta del suelo. *Minos* está controlando el cuerpo de *Kanon* como una marioneta: le retuerce las manos las piernas y, finalmente, le hace girar un dedo al revés hasta que se rompe dolorosamente.

En Giudecca, *Pandora* siente un cosmos muy diferente del de los Caballeros que habían entrado anteriormente en el Hades, un cosmos muy agresivo. Entonces lo reconoce y sabe que ha venido a llevarse a *Hades* (supongo que ya os imagináis quien es, ¿no?).

En la quinta prisión, decenas de hilos invisibles están atados al cuerpo de *Kanon*: es la "Cosmic Marionnetion" de *Minos*. *Radamantis* intenta detener a *Minos*, diciéndole que *Kanon* es SU enemigo, pero *Minos* se niega diciéndole que si ellos no hubieran llegado, *Kanon* habría acabado con él y que ahora es su turno. Pero, de repente, alguien corta todos los hilos y *Kanon* cae al suelo.
Los Espectros se preguntan quién lo ha hecho. Entonces aparece un cosmos con la forma del ave inmortal: *Ikki* del Fénix.
Kanon le cuenta que su hermano puede ser *Hades*, pero *Ikki* dice que es imposible. *Shun* creció con él desde que nació, ¿cómo puede ser *Hades*?
Éaco: "¿Dices que eres el hermano mayor de *Hades*? Entonces no debes preocuparte, porque *Pandora* le está protegiendo en Cocito."
Ikki: "¡¿Qué?! ¿*Pandora*? No... no puede ser... No puede ser esa *Pandora*..."

Flashback. Una noche lluviosa mucho tiempo atrás. *Ikki* está corriendo, llevando en brazos al bebé *Shun*. Tropieza y cae al suelo. Entonces aparece una joven *Pandora*, llevando en brazos lo que parece ser un bebé.
Pandora: "¿Crees que puedes escapar de *Pandora*?"
Ikki: "Uh..."
Pandora: "Vamos, dame ese bebé."
Ikki: "Qu... ¿Quién eres tú? ¿Por qué quieres secuestrar a *Shun*?

Pandora: "Ese niño es mi hermano pequeño."
Ikki: "Es... ¡Es imposible! *Shun* ha nacido de la misma madre que yo. Es mi verdadero hermano."
Pandora: "No es tu hermano. Puede ser difícil para ti, pero ese niño ha recibido un cuerpo en este mundo al principio del destino de un dios. No es un cuerpo como los que puedes usar como quieras. Vamos, él se convertirá en esta alma." *Pandora* le enseña lo que está sosteniendo.
Ikki: "Qu.. ¿qué? Eso contiene... ¡¿el universo?!"

Ikki no recuerda nada más después de eso y se pregunta si *Shun* sufrió a manos de *Pandora* aquella vez.
Éaco le dice que ya a morir porque es un Caballero, aunque sea el hermano de *Hades*. *Kanon* alerta a *Ikki* pero es demasiado tarde y *Éaco* le golpea.
Ikki se levanta llorando y dice que lo ha entendido: *Shun* se ha dejado poseer por *Hades* porque así éste tendrá un cuerpo físico y podrá ser matado. *Éaco* le dice que es lastimoso llorar e *Ikki* le golpea, quitándole el casco.
Ikki: "Decidid vosotros el orden... ¡quien va a ser mi presa!"

163

Próximo episodio: Greatest Eclipse
(El mayor eclipse)

Andromeda
andromeda@mangaes.com

Nota 1: *Radamantis*, *Éaco* y *Minos* son, en la mitología griega, los jueces de los muertos. En el tomo japonés, *Kurumada* usa la versión inglesa del nombre de *Éaco*, *Aiacos*.

Nota 2: Cocito es uno de los ríos del infierno (ya comentados en el resumen anterior). Su nombre significa "río del llanto" y se dice que estaba formado por las lágrimas de los condenados.

Nota 3: ¡Ánimo, que ya sólo quedan cuatro tomos! De aquí a nada por fin tendréis toda la historia de **Saint Seiya**.

Si algun padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

VERDADES Y MENTIRAS

Vosotras tenéis la culpa... con el verano ha llegado el calor y no hay manera de que dejéis de ponéros esos tops tan ajustados y esas falditas tan cortas (¿o debería decir cinturones anchos?). Sí, reconozco que me encanta esta estación del año, pero esto es demasiado. Noto cómo se mueven vuestros cuerpos mientras camináis y el ritmo acompasado de vuestras caderas... ¡¡ayyss!!

Así que con toda esa calentura acumulada, a dos palmos de mí sentí cómo se desgarraba la realidad y emergía de allí una criatura del espacio disforme. Creí que se trataría de alguna diablesa de Slaanesh atraída por mi descarga de energía libidinosa y dispuesta a satisfacer mis más lujuriosos deseos a cambio de mi alma.
Y entonces apareció...

-¡¡HOLA, MOZAS!!

Demo

Al fin hice un trato con él y le dejé quedarse en mi casa. No es lo que yo quería en un principio, pero al menos es una compañía divertida. Además, desde que cerró **Shadow Lady**, el pobre se ha quedado en el paro. Bueno *Demo*, ¿qué noticias nos traes del mundo demoníaco?

Lo cierto es que muy sensual no resulta...

-Bueno... poco nuevo, Petrus, me aburría y me he pasado por aquí porque hace casi tanto calor como ahí abajo. Por cierto, que nos llegan pocas almas de jovencitas corrompidas por esto del hentai y sería un detalle que se aclarasen las cosas...

Bueno, a lo que vamos. Hoy toca tratar el tema de verdades y mentiras del hentai. Sí, esos detalles que mucha gente cree propios de una historia de ciencia-ficción y resulta que no lo son tanto. Bueno, estamos de acuerdo en que los monstruos con tentáculos no existen (o eso dicen, y no, no nos referimos a esos calamares gigantes que se han llegado a pescar), pero hay facetas de este género que relatan situaciones reales más que incitar a realizarlas (que es lo que algunos retractores intentan imponernos).

El primer tema que nos ocupa es externo a las propias historias hentai: ¿Las chicas leen hentai o no? (*¡Eso, eso!*). Muchos dirían sin dudarlo que no, pues es una temática considerada como "sólo para chicos". Desde luego, el porcentaje de lectores masculinos supera al femenino, pero no es excluyente. Cada vez hay más chicas que sienten interés por estos mangas y animes, pero con ciertas limitaciones. Y es que cosas como los "tentáculos violadores" o las escenas de sado-maso (con potro de tortura incluido) en las que una pobre chica es objeto sexual de uno o varios hombres les provoca cierta repulsa. Y no es para menos.

Además, ya es casualidad que el primer contacto que tienen con el anime hentai sea **Urotsukidoji**, que si bien no es una mala serie, puede llegar a ser traumática para una neófita. Así que ya sabéis; como inicio es mejor un manga o anime de escarceos estudiantiles (como los de *U-Jin*, rey de las colegialas por título honorífico), que siempre será más entretenido, más realista y bastante menos salvaje.

*-Yo puedo sugeriros **Angel**, que es la primera serie que leí y es graciosa y de buen gusto. Además, me gustaría que le demostraseis a Petrus que tiene razón en sus teorías... Hala, nenas, escribidme (yo no soy tan soso como él). ¡Prometo responder a todas las cartas con una visita personal! (si el amo aquí presente me deja, claro...).*
-Negociemos...

Bien, respecto a esto hay otro punto que complementa el anterior: ¿sólo los pervertidos leen hentai? Pues no.

-No, los depravados también. [¡PLAF!]*¡Ouch!*

Como decía no se tiene que ser alguien de tendencias sexuales raras para leer hentai. También en esto las chicas salen muy perjudicadas porque aunque pueda gustarles o les interesara al menos echarle un vistazo, la opinión general se vuelve contra ellas. Raramente comentan estos gustos excepto a gente de confianza.

-¡Como yo! ¡Escribidme! [¡¡PLAFF!!] *¡Bestia!*

Aunque es cierto que existe hentai de varios estilos, no a todo el mundo tienen por qué gustarle las historias de monstruos como comentaba más arriba. Sería como decir que todos tenemos tendencias sadomasoquistas. Pues no. Tenemos hentai de todo tipo, y hay historias (sí, historias, que también tienen guión) que, siendo eróticas, son también sensuales y no simple pornografía dibujada (que lamentablemente es una opinión muy generalizada entre los desconocedores del género).

El hecho de que se publiquen en España las series que tienen mayor contenido erótico (que aseguran más las ventas) también influye mucho en esta opinión. Para garantizar la acción los chicos protagonistas aparecen como salidos...

*-Si apareciesen reprimidos, estaríamos hablando de **Marmalade Boy**, Petrus, sé realista* (NdL: Más bien de un manga de *Katsura*). *Estamos a lo que estamos, de ciencia ficción ya hablaremos otro día. Si se quieren, que lo demuestren... no hay nada malo en eso, ¿verdad? O:)*

...y las chicas como simples objetos sexuales. Un ejemplo muy gráfico es la típica historia de una jovencita en el metro a la que uno o varios desconocidos empiezan a meter mano, llegando incluso a quitarle algunas prendas o violarla. En nuestra cultura, cualquier chica se volvería contra su agresor ante la menor muestra de abuso y le propinaría un buen rodillazo ahí donde duele. Sin embargo, a una chica japonesa le resulta más embarazoso enfrentarse en público al violador que dejarse hacer (lo que no quiere decir que disfrute con ello). Sí, habéis leído bien. Es así como ocurre, y la verdad es que son casos bastante frecuentes. Ya veis que

Al parecer esto es algo bastante común en Japón...

aunque no lo parezca a simple vista, los mangas hentai reflejan la cultura (sexual, obviamente) de este exótico país.

-¡Siempre he querido visitar Japón y viajar por sus ciudades!
-¡¡Demo!!
-Ay, perdón...

Bien, sigamos... hablando ya del manga en sí, tomemos los tópicos que se presentan en varios relatos, como es el caso de las edades. Qué casualidad que siempre se elijan personajes masculinos y femeninos de unos 15-16 años como mínimo para protagonizar estas viñetas. Desde luego, eso le da mucho más morbo a la historia (o quizás el dibujante tenga un "lolita complex") pero ¿realmente las chicas y los chicos empiezan tan temprano a mantener relaciones sexuales?

-La culpa es de los padres, que... ¡No, con el martillo no!
[¡¡THUMB!!]

Pues la verdad es que sí. Y no sólo en Japón, sino en todo el mundo. Y si tenemos en cuenta que las chicas alcanzan su madurez sexual antes que los chicos, los porcentajes empiezan a tener más sentido. Sólo tenéis que echar un vistazo a vuestro alrededor y observar el efecto que tienen las recién adquiridas hormonas sexuales en los preadolescentes (especialmente en ellas que lucen cada modelito...). Y si no, seguro que el jefe podrá corroborar estos datos, ¿verdad? (*NDL: Yo no tengo la culpa de que se me echen encima, y como uno no es de piedra y casualmente siempre se me olvida preguntarles la edad...*). Y es que a esas edades se piensa con una cabeza que no está precisamente sobre los hombros...

-Y eso que yo no te he contado nada. Petrus, parece que lo sepas por experiencia propia... Naaahh.
-¡¡DEMO!!

Lo cual nos lleva al siguiente punto: ¿por qué en los mangas hentai el escenario principal es el instituto? Desde luego, es lo que más morbo tiene, pues tiene el incentivo de poder ser pillados *in fraganti*. Pero volviendo a la cultura japonesa, nos damos cuenta de que los estudiantes nipones pasan el 80% de su juventud en el colegio... y en la casa suelen estar siempre los padres, así que hay que apañarse.

De menor a mayor morbo tenemos los siguientes sitios donde poder aliviar ciertos picores... Primero tenemos la azotea. Si es verano...

Aaaahhh... Esos vestuarios y el juego que dan...

-Eh Petrus, chaval, SIEMPRE es verano. ¿No has notado, por casualidad, la escasa proporción de ropa respecto a la carne expuesta que lucen estas colegialas? (Y lo poco que les dura...).

Bueno, eso. Es uno de los mejores, pues suele estar poco frecuentado y al estar al aire libre se está más fresco.

Sin embargo, si lo que se desea es comodidad, la sala de material del gimnasio nos ofrece un universo de posibilidades. Tenemos colchonetas donde poder tumbarse, y multitud de aparatos donde probar las más diversas posturas y perversiones: cuerdas, mazas de gimnasia, espalderas...

-¡Y el potro! ¡No nos olvidemos del potro!

Luego están los rincones del patio, siempre hay alguno libre entre los arbustos y la sensación de notar la hierba en la carne desnuda es un incentivo adicional (*NdL: Yunamierda, pues total luego no te pica la piel ni nada con la jodía grama*).

Los servicios femeninos ocupan un lugar de interés púbico, digo público (porque no sólo lo frecuentan chicas). Aunque sea algo incómodo, existe la posibilidad de ser pillados. Esa faceta siempre le añade más morbo, sobre todo porque quien descubre el fregado puede chivarse al director... o unirse a la fiesta.

Sigamos, sigamos... No podían faltar las aulas. Es el lugar más peligroso, pero por alguna extraña razón, también es uno de los más elegidos. ¿Tendrá algo en común con las tutorías de la universidad? Ya se sabe, todo por el sobresaliente...

-Petrus, creo que deberías no ser tan detallista en tus descripciones, me parece que algún lector se detiene demasiado en estas líneas...
-Influencia tuya, seguro.

Bueno, lo dejamos aquí porque ya no cabe más. Y tú, *Demo*, espero que te adaptes bien a la redacción, y no me montes follones hasta el mes que viene...

-Sin problemas, amo, además ya conozco a algunos...
-¿A quién?
-A Lázaro, tiene cierta reputación entre las féminas de mi mundo...
-¿Qué reputación?
-Ejem, ¿hasta dónde nos cubre la señal de "18" de arriba?

Me echan... de esta me echan... fijo... -UU
¡¡Hasta la próxima!! (espero)

Petrus & Demo
petrus@svalero.es

Afortunadamente también hay historias hentai en las que las chicas son tratadas como personas y no como objetos, y en las que, justicia al fin, disfrutan como el que más

PRINCIPIOS Y FINALES

"Tras la muerte no hay Edén. Donde hubo cielo, dejará de haberlo. Donde hubo tierra, dejará de haberla." Profecía de Kuyoh. RG Veda.

Todo lo que comienza debe, de un modo u otro, terminar. Todo tiene su principio y su fin. Y, desde luego, si hay algo que les guste a los autores de mangas es terminar las cosas, pero puestos a terminarlas, hacerlo a lo grande. Con un Apocalipsis, que queda siempre muy bien. La idea de la destrucción masiva, total, aparece en muchas obras que han pasado por nuestro país. Debemos partir de la base de una mentalidad de fondo forjada durante la Guerra Fría (y la posterior "Guerra de las Galaxias"), una época en la que se practicaba una política "al borde del abismo" en la que el armamento atómico estaba a la orden del día y donde un estornudo mal dado por un ruso podía desencadenar la III Guerra Mundial. Además, no podemos olvidar que Japón tiene sobre sus espaldas los agujeros de Hiroshima y Nagasaki (la guinda a un pastel de bombas incendiarias que dejaron al Japón tradicional hecho unos zorros, en su momento, pequeñas manifestaciones del Apocalipsis. Además, todos los días tiene que combatir contra la contaminación que, poco a poco, se va controlando, intentando racionalizar el espacio y proporcionando una mayor calidad de vida a sus habitantes.

Muchos escenarios sobre los que se desarrollan la acción de los mangas suceden en poblaciones devastadas; otras se dirigen de forma más o menos lenta hacia esa devastación, pero esa idea no deja de estar presente, una y otra vez. La destrucción es una cara de la moneda de la creación: para crear hay que destruir, y para destruir hay que crear. Una serpiente que se muerde la cola. Con esto quiero decir que la desolación de una realidad no implica, en los mangas, que la siguiente viñeta quede en negro, salpicada por la sangre de los millones de humanos aplastados por las rocas del Juicio. A veces esa destrucción implica un nuevo amanecer para la raza humana, un estadio más en su evolución hacia una pretendida perfección.

Comencemos por el principio: *Clamp*. Adoran la idea de la devastación de amplio espectro. En **Luchadoras de Leyenda**, en la primera parte, las protagonistas lloran porque se destruye Zafiro, el mundo que en un principio ellas debían salvar. La destrucción está precedida de una batalla contra la *Princesa Esmeralda*. En **RG Veda**, *Ashura* es la niña que, una vez completa en su reencarnación, toma conciencia de su ser, de su destino, que no es otro que el de la destrucción, y se pone manos a la obra. Además, toda la obra gira en torno a la idea de evitar una lluvia de estrellas que llevarían al mismo diablo a su desaparición. Y ahora, en **X-1999**, se está volviendo otra vez sobre la idea de una confrontación entre dos bandos, dragones de tierra y dragones del cielo, y el bando que tome Kamui decidirá el destino de la Tierra. Sobre todo el manga vuelve a plantear, una vez más, la idea de un posible Apocalipsis, del final del mundo tal y como lo conocemos.

En **El Puño de la Estrella del Norte** estamos frente a frente con un futuro al más puro estilo **Mad Max**, porque, como ya se ha dicho, el Apocalipsis no siempre tiene que significar un Juicio Final, sino que también puede tomar la vertiente de un nuevo comienzo, incluso de una segunda oportunidad. Aquí se pueden ver los escenarios de las

ciudades destruidas que también aparecen en **Alita** y, más recientemente, en **Edén**, donde también el ser humano es víctima de sus propios pecados, y él mismo se conduce hacia su inmolación. Los edificios vacíos son testigos mudos de una era que ha pasado y que ha dado pie a otra nueva era, generalmente de hombres y de máquinas, una era más mecánica, más voraz. En **Pixy Junket**, de *Pure*, los humanos esperan en un estado vegetativo a que los niveles de oxígeno de la atmósfera se nivelen para poder despertar de su letargo y volver a vivir en la superficie. Tras la consabida hecatombe nuclear, la humanidad ni siquiera se molestó es luchar por sobrevivir en un medio hostil, sino que se acomodó a esperar una nueva oportunidad, como un virus dormido.

La Tierra está, en su mayor parte, humanizada. Es un cosmos frente a un caos salvaje e incontrolado que admiramos en fotografías pero que tememos de cerca (creo que a muy pocos les gustaría pasar unas vacaciones en la selva amazónica con lo puesto, sin un guía y un kit de supervivencia bien surtido). Con la electrónica avanzada se ha dado un paso adelante en el control absoluto, en la concepción del mundo como una totalidad, como una "aldea global" (*McLuhan*) en la que tus opciones son integrarte o aislarte de la dinámica cotidiana, convertirte en un moderno anacoreta. Este concepto se rompe en cuanto llega la destrucción. El hombre no tiene control sobre ella, es el caos en su expresión más absoluta, y conduce al hombre a un estado de retraimiento y reconstrucción.

Bastard! también es otro representante de la familia: aunque últimamente está tan liado (y con las minivifietas de la edición en tomitos de Planeta, más todavía) que no sabemos qué se va a destruir primero, pero que algo vaya a reventar parece estar más que garantizado. Y en **Akira** también se insiste una y otra vez sobre "el fin", el cambio. En **Alita**, la protagonista de su vida por salvar el mundo, un mundo que, aunque ingrato, merece la pena preservar. La humanidad ya ha pasado por muchos desastres como para recrearse una vez más en un nuevo génesis. Esta idea del contraste de una ciudad ideal, Tiphares, con un estercolero en el que funciona la ley de "come o serás comido" también aparece en **Apleseed**.

Apleseed parte una vez más de una guerra, un enfrentamiento violento que precede a un silencio, una reestructuración del cosmos, de lo conocido, frente al caos, lo ignoto. La Tierra se divide en zonas prósperas, de la que Olimpo sea quizá su mayor exponente (al fin y al cabo, es un árbitro en lo referente a cuestiones relacionadas con el nuevo orden internacional) y en Malatierra, donde la gente vaga sin comida y buscando la forma menos dolorosa de sobrevivir hasta el día siguiente. Pero el bucle gira sobre sí mismo, ya que Gaia, el ordenador central, quiere destruir al ser humano porque no puede vivir en un entorno perfectamente reglamentado, es decir, Gaia, jugando a ser Dios, decide que los humanos deben ser destruidos, sólo que sustituye la lluvia de fuego por unas prácticas y modernas plataformas articuladas de bajo consumo (estas ideas aparecen más desarrolladas en el Laboratorio Científico del pasado número). Egor, en **Version 1**, llega a la misma conclusión: un Apocalipsis es lo mejor que le puede pasar a la raza humana, porque su destrucción dará paso a un posible nuevo comienzo.

Para terminar, me referiré brevemente a otro ejemplo más: **Orion**, en el que hemos podido contemplar uno de los simulacros de Apocalipsis más surrealistas de la historia: una lluvia de pulpos. Todo lo visto son ejemplos de una idea, la de la saturación, la lucha y la posterior destrucción de reinos y mundos, reflejo o advertencia sobre una situación más o menos cotidiana.

Ozaki
dozen@erasmus.com

La opinión especial de Lázaro

Bueno, bueno, bueno, esta mes toca un especial, y es que hay diversos temas que no pueden ser tratados en una sola página, por lo que me autoconcedo dos (ventajas de ser el jefe ^_^). En el futuro repetiré esto de vez en cuando, ya que como digo hay temas que no se pueden tratar en una sola página ni reduciendo el tipo de letra y el espaciado como siempre tengo que hacer. Además se incluirá la novedad de una segunda opinión, ya que normalmente empezaré mi disertación publicando el texto de algún lector para tomarlo como punto de partida o ejemplo de lo que quiero tratar. Este mes le ha tocado a una chica que nos escribía para la opinión de los lectores, y cuyo nombre real permanecerá en el anonimato para ahorrarle problemas. Vamos a ella:

¿CHICA Y FRIKI? ¡¡ZOCOBRO!!

Después de haber dado mi dirección para ser publicada tanto en Mirai como en Dokan, hará ya un par de meses, no he parado de recibir cartas de otros frikis como yo (al fin y al cabo, esa era la intención).

En un primer momento me sorprendió que, de los 12 personas que me han escrito (que no me quejo, que llevo un desbarajuste de cartas que ya no sé cuáles he respondido y cuáles no), tan sólo dos de ellas fueron chicas (y por cierto muy majas). Todo lo demás fueron chicos.

Después de leer ciertas primeras cartas de esos diez chicos una llega a la conclusión de que no es que no haya chicas a las que les guste el manga (que haberlas, hayías, os lo aseguro, y no somos poquitas ni sólo nos gusta el shojo, también nos gusta el shonen y hasta el gore más bestia), es que temerosas salir a la luz porque entonces hay un montón de chicos que se las dan de entendidos (ya no los catalogo ni como otakus, porque esos son más inculotakus incluso que yo) que se te tiran encima (*1). Tal como lo leéis. A las pruebas me remito de esos 12, dos directamente no han contestado (hace más de dos meses que espero una respuesta), con cuatro comenzamos bien (lo típico, los mangas que nos gustan, aficiones y tal), y con dos de ellos me llevo estupendamente, son muy majos. A los cuatro que me sentan es a los que me refiero. Uno de ellos, simplemente (y muy educadamente) me preguntó (así de pasada) si tenía novio. Me hizo gracia y le contesté (porque no le preguntó muy bien: "Esta pregunta no la contestas si no quieres, ¿tienes novio?". Muy educado, el tío). Otro me explicó, como cuatro veces, la razón por la que me había escrito. Porque tengo un nombre precioso ^_^. Francamente, cartas así le suben la autoestima a cualquiera. Se agradecen si van en ese tono amistoso (amistoso sin comillas). Estas están bien, te hacen salir una sonrisita. Otro, nada más comenzar a leer, me hizo caer de culo al suelo del susto que me dio. Y es que no es normal que después de presentarse te ponga "pensando en ti me acuesto, pensando en ti me levanto, y a todas horas me pregunto ¿por qué te quiero tanto?". A ver, que esto le lo ponga el novio, de maravilla, pero que te lo ponga un tío del que sólo conoces el nombre, donde vive, la edad y su descripción (hecha por él, claro, que una siempre se realza...), pues qué quieres que te diga, te asusta.

Pero hoy me ha llegado una carta de las que dicen: ¿Respondo o no respondo? (Pues a todo voy a responder, lo prometido es deuda). TODA la carta en sí, se podría clasificar como DECLARACIÓN (y no soy la única que lo piensa). La primera frase: "Me llamo X (no voy a dar nombres) y te vi en la revista nº24 (Ndl.: Menos mal, viene de Dokan y no de Mirai ^_^ U) y me dije: este es para mí. No tengo novio de momento, pero podrían ser tú". Y eso es de lo más suavecito que pone en la carta. Eso junto a todos los corazoncitos que ha ido poniendo, su súper descripción ("soy clavadito al Ginta con el humor de Yuri") y un sinfín de indirectas.

A ver, tíos, si queréis ligar, al menos esperad a la segunda o tercera carta, aunque para eso están otros sitios (*2), porque como a todas las chicas les hagáis lo mismo, me parece que no vais a ver ninguna por este mundillo, porque o bien se han asustado y se han ido o porque la próxima se lo pensarán más antes de salir a la luz.

Si es que asustáis, la verdad (las cada susto que entran ganas de irse del mundillo a otra afición en la que nos sintamos menos agobiadas. A todo esto, decir que no todos sois iguales, que dentro del mundillo hay muchos frikis (ahora sí) que conozco que son la mar de majos. Pero ahora ya lo veo venir, ahora ninguno se sentirá identificado. Diréis: "Bah, yo no soy así". ¡Y sí sois así! (*3)

Si ya es difícil ser un friki en esta sociedad, aún lo es más si eres una tía. ¿O es que cada vez que salgamos tendremos que ir sembrando patadas como la Chun-Li para que nos dejéis respirar? Controlad un poquito la testosterona y a lo mejor veis más féminas frikis rondar a vuestro alrededor.

Usako

¿Impactante, ¿verdad? Quizá para algunos esto sea algo nuevo, quizá muchos piensen que esta chica no se ha cortado con suficientes chicos como para hacer estas generalizaciones, pero para eso estoy yo aquí, para corroborar todo lo que dice, porque os aseguro que yo SÍ que he leído suficientes cartas, escuchado suficientes anécdotas y conocido a suficientes chicos como para hablar con conocimiento de causa.

Y la cosa es así de triste, es tal como lo cuenta. Para mí llegó a su máxima expresión cuando el salón del manga del año pasado la chica que estaba conmigo en ese momento (que no era una friki, y que vino porque tenía curiosidad por ver en qué trabajaba y en qué mundillo me movía) me dijo al final del mismo (entre otras cosas): "Oye, en este día del otaku los chicos están un poco mal, ¿no?, en los ratos en los que estabas en la tienda y estaba sola por ahí han intentado ligar conmigo más de cinco chicos, pero así tal cual, llegando por el morro". Fue entonces cuando pensé hacer un artículo como éste, pero [illegible] he ido dejando por diversos motivos.

Sin embargo ahora ya está. Es el momento de analizar al conocido "buitrotalus babosus", no confundir con el también famosísimo "buitrotalus gorronus", que es el que te pide todo lo que tienes por el morro y luego encima no te lo devuelve. No, hablamos del babosus, de ése que no ha visto en su vida a una chica de verdad y cuando por fin ve una y se arma de valor (porque la mayoría se pasa la vida contemplando desde lejos, lo cual también es triste) se lanza sobre ella demostrando que su inadaptación social también se extiende al terreno amoroso, en el que no conoce ni los más básicos pasos del juego del cortejo. En la propia carta de Usako ya se mencionan algunos de los tipos o cosas (son las llamaditas con asterisco que he hecho, buscad ahora su porqué), así en principio yo clasificaría en:

(*1) El prototipo "las voy a deslumbrar con mi sapiencia manganímica". Este ser, al descubrir que a una chica le gusta el manga, piensa: "Voy a demostrarle lo muchísimo que sé del tema para que vea que a mí también me gusta su afición y se fije en mí"; normalmente además tienen la esperanza de que con esa demostración de sobiduría la chica lo considere inteligente, pues incluso alguien tan inadaptado socialmente como un friki masculino sabe que las chicas valoran la inteligencia en el hombre (o al menos eso dicen).

El prototipo "no sé distinguir la realidad de la ficción". Este infortunio se ha pasado la vida leyendo mangas de Katsuya o hentai en general, hasta el punto de pensar que las chicas de verdad son como las de esos mangas, y por tanto cuando ve a una se lanza sobre ella al grito de "soy tu hombre, abrete de piernas".

El prototipo "voy a ver si le doy lástima". Estos son los más pasados a nivel social, ya que la táctica de dar lástima a la chica para conseguir tu objetivo también se emplea a menudo en el mundo real. Básicamente consiste en ese, en el de tímido con complejo de inferioridad y al que la vida ha tratado fatal, y al que por fin parecían haber salido las cosas, pues le ha conocido a ti.

- El prototipo "ésta no se entera de nada". Son de lo más patético, son los que pillan a una chica joven y, pensando que se acaban de caer de un árbol, actúan en plan chulo de playa barato porque eso es lo que han visto en las películas que es lo que les mola a las chicas. Son los que te avasallan y no te dejan ni pensar, pues creen que eso es lo que hay que hacer, marear a la chica para que no se dé cuenta de lo que estás haciendo (con ella).

Joder, ya llevo 500 caracteres de más, tengo que ir cortando. Bueno, luego seguiré haciendo la clasificación de los buitrotakus, ahora sólo una anécdota más para que os deis cuenta de a qué grado de patetismo llega la cosa y por último un par de consejos.

La anécdota es simple. En el número 5 salieron unas fotos mías del Salón Manga de Jerez con diversas chicas. En una de ellas, una grande, salía con una chica de bastante buen ver. Pues bien, adivinad cuánta gente me ha pedido sus datos. ¿5? ¿10? ¿15? No, exactamente 17 personas. 17 personas me han escrito o llamado para pedirme bien su teléfono, bien su mail, bien su dirección (curioso el hecho de que todos dieran por sentado que yo tenía dichos datos, cría fama...). Por supuesto, todos querían dicha información simplemente para ser amigos suyos. Por supuesto. Casualmente, todos eran de esa zona. Casualmente también, resulta que todos querían amistad con esa chica, no con la gorda fea que salía cuatro fotos más allá, no, era con la guapa, cosa curiosa si, como decían, sólo querían amistad tipo correspondencia, en la que se supone que no influye el aspecto físico. No viene al caso, pero evidentemente no di los datos, intenté explicarles el por qué, básicamente que yo no sabía si de verdad querían amistad o si eran violadores asesinos. Algunos se lo tomaron a bien, otros no tanto. Tampoco me sorprendió. Pero bueno, que me enrollo, la cosa era poner un ejemplo de lo patético que puede llegar a ser el friki. Y no penséis que esto son casos aislados, sólo son las anécdotas más curiosas, pero casos conozco como para hacer un especial de Minami. Aunque es lo que decía *Usako*, ahora nadie se dará por aludido, pero ya digo que en mi experiencia todo lo que estamos diciendo se puede aplicar a más del 75% de los frikis masculinos del mundillo (*3). Lo cual es algo muy pero que muy triste.

Ahora, el primer consejo, para los chicos, y atentos porque es de estas cosas que surgen en las noches de borrachera, pura sabiduría concentrada. Estábamos hablando de internet, pero se puede aplicar. La cosa es ésta: Si una chica que esté buena quiere ligar, no necesita ni internet, ni correo, ni leches, le basta con bajarse al pub más cercano y sentarse tranquilamente tomando [illegible] una generalización, no saltéis ahora escandalizadas las chicas (porque además esto es una verdad como un templo por mucho que digáis). La cosa es que os olvidéis de los ligues vía carta o internet, porque es casi imposible. No digo que no existan, pero como decía *Usako*, para ligar existen sitios específicos (*2). Eso no quiere decir que no se pueda ligar en otras partes, pero sí que hacerlo es bastante más difícil.

Desgraciadamente, esta imagen tiene ya poco de ficción, muchas son las chicas que alguna vez se han visto en un trance muy similar (si no igual)

Y por último, el consejo para las chicas. [illegible]

a.- Sí, si resulta que las c[illegible] somos una invención de K[illegible]

b.- Emmm... creo que l[illegible] llevando el burro.

c.- [illegible] una chica de carne y hueso (cosa que probablemente sea cierta)?

c2.- Si sigue sin quitarse: A ver, intentaré decirlo en tu idioma, "unga, unga, arf, arf, fútbol, fútbol, songoku, songoku, rei, rei, unga, unga".

d.- Tranquilo, que mirarme el culo y/o las tetas todavía es gratis, no hace falta que te dejes la vista mirando de reojo.

e.- Lo siento, pero mi cuerpo y mi mente ya pertenecen por entero al insigne Lázaro Muñoz (^_^U bueno, supongo que el nombre lo podéis cambiar por uno que consideréis más apropiado), así que ahórrate el intento de ligue cutre.

Los frikis deberían asumir que estas cosas, aunque existir existen y ocurrir ocurren, rara vez le hacen por arte de magia, sino que son un paso más en una relación o forman parte de un proceso.

Pues ya está, esto es todo en este primer especial, aunque no descarto volver a tocar este tema en el futuro. Aprovecho también para decir que si alguien quiere dar su opinión sobre el tema, adelante (aunque, por favor, los que sólo queráis demostrar lo normales que sois y lo bien que os va con las chicas dejadlo, de verdad, os creo, sois muy normales, así que no me inundéis la redacción de cartas sólo para eso).

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD: Creo que he batido mi propio récord. El texto de estas dos páginas equivale, más o menos, al de unas 10 páginas (o más) de otras revistas.

La verdad sobre Pokémon

Después de haber visto varias veces todos los capítulos emitidos en televisión sobre esta serie y de haber leído todo lo que se ha escrito sobre ella he llegado a la conclusión de que bajo su frágil apariencia de serie infantil se esconde una verdadera salvajada vilmente planeada para que los inocentes angelitos que la ven se conviertan en autenticas maquinas de matar ávidas de sexo y poder.

Lo primero que me llama la atención está en el primer capitulo, *Ash* se duerme y llega tarde al reparto de pokémon, pero el profesor *Oak*, que es muy bueno (o eso parece a simple vista) le da a una extraña rata amarilla que siempre está ruborizada y que suelta rayos por la cola, y para colmo tiene un nombre un tan chocante: *Pikachu*.

La gran mayoría de la gente, incluso los que no siguen la serie, piensan que *Pikachu* es adorable, con esa sonrisita, con esa cola y esos rayos tan monos que suelta, pero en realidad esta rata no es adorable, es un auténtico psicópata, pensadlo bien, si vosotros fuerais un bicho amarillo de medio metro de estatura, con unas enormes orejas, y todo vuestro vocabulario estuviera limitado a decir distintas variaciones de vuestro nombre... ¿seriáis felices?, ¿podríais ir por el bosque subidos al hombro de vuestro amo?, pues claro que no, seriais unos auténticos locos, y si a esto le añadimos la posibilidad de poder lanzar descargas eléctricas de varios miles de vatios la cosas se pone interesante, ¿por qué creéis que *Pikachu* cada vez que se pone contento electrocuta a todo el mundo?, pues porque odia todo, le han entrenado para ello, igual que a *Malcom Macdowell* en "**La Naranja Mecánica**", por lo tanto cada vez que veáis un dibujo de ese adorable personaje pensad que bajo esa mirada inocente se encuentra un asesino de masas.

Y llegamos al segundo capitulo, donde ya se ve que esta serie es de todo menos infantil, *Ash* rompe sin querer la bici de *Misty* y ésta decide seguirle hasta que le compre una nueva (cosa que no va a ocurrir nunca), pero bueno, y quién se va a creer eso, una chica que vive en una familia acomodada que tiene la posibilidad de estudiar una carrera y de ser una persona de provecho, lo va a abandonar todo para seguir a un chaval hasta que le compre un juguetito que se le ha roto, menuda tontería, lo que *Misty* persigue en realidad es al propio *Ash*, ¿no os habéis fijado qué rápido se acopla a él?, con esos harapos que ella llama ropa, y ese pelo recogido se nota a la legua que es una ninfómana desesperada por hacer guarrerías españolas con el pobre de *Ash*, que es tan tonto que no pilla las indirectas de su amiga (claro, él ya tiene de sobra con *Pikachu*, porque esa forma de abrazarlo y acariciarlo no es normal...).

Pero para alegría de *Misty* enseguida llega *Brock*, esto ya es el colmo, aquí los creadores de la serie ni se han molestado en intentar ocular la adicción sexual del chaval, al contrario, cada vez que ve unas bragas se vuelve como loco, y si sus amigos no lo paran montaría una orgía que ya quisiera *Calígula*...

Imaginad a estos 3 adolescentes perdidos en el bosque, con sus hormonas totalmente lanzadas y deseosas de cometer todo tipo de depravaciones sexuales, y ya que *Pikachu* no puede colaborar al carecer de miembro viril seguramente colabora emitiendo potente descargas eléctricas que pondrán a los protas a cien por hora.

Y por último llegamos al aspecto violento de la serie, imaginad que sois unos pobres pokémon que vivís felizmente en el bosque, sin que nadie os moleste, de repente aparece un chaval con el pelo un tanto raro, viene acompañado de una ninfómana y de un adicto al sexo que no puede abrir los ojos desde que tuvo un ataque crónico de diarrea a los 5 años, os lanzan a una rata amarilla que os electrocuta y luego os encierran en una bola roja de reducidas dimensiones, y sólo os sacan de ella para que peleéis contra otros habitantes del bosque que también han sido capturados, y para colmo tenéis que estar siempre felices y gritando vuestro nombre sin parar, o si no la rata amarilla (la única que puede ir fuera de la bola) os meterá una rayo en ciertos sitios.

Como veis es una verdadera animalada (nunca mejor dicho) que seguramente ahora están cometiendo miles de niños de todo es mundo, cogiendo a sus pobres mascotas y obligándolas a pelear, y a los perdedores se les enchufa en el transformador de corriente de papá para que aprendan.

A la vista está que no faltan razones para prohibir la serie, cosa que creo que deberían hacer en todo el mundo, mientras tanto, si esto que he dicho no os convence, coged un dibujo de *Pikachu* e intentad mirar a través de él, como en aquellos dibujos en 3D con un fondo oculto, pero os advierto que no me hago responsable de lo que os ocurra. (Se recomienda hacer esto último con una alta cantidad de alcohol en sangre...).

Víctor Toyos "Sr. Rubio"

¿CENSURA APROPIADA?

Hola otakus, frikis, o como cada cual se autoevalúe. Escribo esto porque ahora me gusta más el manganime que cualquier otra cosa.
El censurar puede ser apropiado pero a veces excesivo y más en la clase del anime en especial. (Todas las cualificaciones morales que expreso las he recogido de uno o más canales privados). Sin dar más rodeos, el otro día vi una película (con actores supuestamente reales, aunque muy feos por cierto), que estaba calificada para todos los públicos, y en la que salía una pareja de jóvenes haciendo el amor aunque sólo se veía de cintura para arriba. Esto se puede dejar pasar, pero hace poco tiempo vi una película de anime llamada "**Sutendoshi**" o algo así la que estaba cualificada para 18+ y resulta que cada vez que salían chicas desnudas, salía la típica barrita negra para tapar. Esa dichosa barrita se repetía una y otra vez hasta el punto que pensé si habían gastado más presupuesto en la barrita negra que en la película en cuestión. ¿Acaso el límite de censura no es 18? Eso supone que si algo está censurado 18+ es que puede salir cualquier cosa sin tapar nada de nada y no hablemos de difuminar las imágenes (mejor no hablo que me va a dar algo).
Lo que viene ahora es mejor aún...
No sé si conocerán series como "**Saber Marionette J**" (se habló de ella en el anterior número de Minami), que es una serie de diversión sin desnudos, besos ni nada, ¡¡pos también para 18+!! Y **Evangelion**... ¿Quién carajo (sin censurar) ha podido censurar **Evangelion** a tal punto como para ponerlo a 18+, si no sale nada? Y acepto que tiene un poco de dificultad la historia, pero yo tengo 15 años y la entendí casi por completo la primera vez que la vi, así que la podrían poner para 13 ó 14 como mucho, ojo, no más. Y **Cowboy Bebop** igual, 18+ y es una serie sencilla y muy divertida, no es muy sangrienta tampoco. "¡**Estas arrestado**!" sin embargo está cualificada para 14 y lo veo más o menos correcto.
Bueno, y más ó menos eso era. Sayoonara...

Shinji Ikari
chichurrikun@hotmail.com

ESTOY HARTO

Somos aficionados a una afición en la que nos podemos considerar muy agradecidos si en el círculo en el que nos movemos diariamente es ligeramente tolerada, y es posible que toda esta tensión que nos rodea continuamente nos haga ser un poco "fanáticos" e intransigentes. Pero creo que no podemos ir por ahí atacando cualquier cosa que nos desagrade, no podemos escribir cartas a *gonzo* criticándole comentarios suyos a la obra de **X**, su sección es muy personal, la cual considero como mejor de la revista. Como sección personal de opinión ella escribe lo que opina y es así como deberíamos leerlo, es la opinión de una persona que comenta el estado de las publicaciones del momento.

Pero esto es algo solo anecdótico, porque a lo que deseo referirme es a lo exigentes y críticos que somos los aficionados españoles (no puedo generalizar a los aficionados de todo el mundo hispano pues no los conozco) que consideramos nuestras opiniones y gustos como las únicas viables para el resto de las personas. Por ejemplo: Los magníficos mangas de las *CLAMP*, a mí me encantan y alguna de las obras la tengo por triplicado (fancineditada, el original japonés, y la edición española) pero eso no es óbice para reconocer que sus obras tienen muchos fallos, y carencias que las pueden hacer odiosas para otras personas, comenzando por un grafismo muy exagerado, unos guiones propios de unas degeneradas sadomasoquistas (tengo la creencia de que si son tan celosas de su intimidad es porque trabajan con cuero y látigos) y unas historias muy discutibles en la que te puedes acabar aburriendo ya que todos los personajes son pijos homosexuales.

Podría seguir con **Evangelion**, una serie que te da la sensación que se están burlando de ti, o buscarme unos cuantos ejemplos más referentes a *Katsura* o *Miyazaki*, pero tal vez un exceso en detalles no os permitiría entender por qué escribo esto. La razón es simple, si cada vez que lees una frase en contra de tus gustos u opiniones escribes una carta de protesta entonces los que nos rodean no sabrán cuando nos hemos sentido realmente atacados y ultrajados, sólo se referirán a "nosotros" como los llorones, eternamente insatisfechos (*NdL: Y además añado a esta genial frase: Y nunca serán tenidos realmente en cuenta porque les habrá pasado como al del cuento de* Pedro y el lobo, *que de tanto gritar "que viene el lobo" cuando realmente vino nadie se lo creyó*).

Por todo esto aprovechando que Minami es una revista abierta al aficionado a través de la cual podemos expresarnos libremente (o al menos eso leí en alguno de sus números (*NdL: ¬_¬ Ejem, es una de las directrices BÁSICAS de nuestra línea editorial*)). Quería hacer una propuesta para la sección de DEBATE en la queme gustaría que se discutiera el siguiente tema:

¿El aficionado al manga-anime medio, es crítico con su afición, o resulta ser un fanático peor que los integristas árabes?

Obi-Juan

Mmm... las cosas están chungas para esta sección. Si bien el mes pasado había poca colaboración pero la suficiente como para llenar una página, este mes no hay ni para eso (lo gracioso es que hace unos meses esto iba viento en popa, pero ahora...). Se supone que el tema de este número era "¿Ha supuesto **Pokémon un éxito mayor al de Dragon Ball en su día**?", pero como las opiniones recibidas brillan por su ausencia y como me niego a dejar morir así como así una sección que me costó bastante esfuerzo y dedicación conseguir en su día (siempre daré las gracias a *Lázaro* por confiar en mí y hacer un pequeño sueño realidad) voy a aprovechar para dar mi opinión respecto a ese tema y a otros que me surgieron hace unos días...

¿Ha supuesto Pokémon un éxito mayor al de DB en su día?

Para empezar reconozco y no me arrepentiré nunca de gustarme DB. Si bien hace unos años era un verdadero fanático de la serie, ahora simplemente la guardo en mi corazoncito como una de las series que marcaron mi infancia y adolescencia. Y por supuesto, la que me abrió los ojos al mundo del manganime. La verdad es que decir todo esto a estas alturas es poco menos que asegurar que has matado a una persona... pero bueno me estoy desviando del asunto. Comentaba esto por la posible subjetividad que imprima con mi opinión.

Pero vamos a centrarnos en el éxito, aquí no se trata de comentar cual es mejor o peor. Primero deberíamos designar en qué marco territorial centralizamos el éxito. Si aislamos nuestra península, tal como lo hizo Franco, del resto del mundo DB superó con creces en popularidad a Pokémon (siempre desde mi más modesta opinión, nunca nos olvidemos). Tal vez fue por el magnífico horario (cosa de la que Pokémon no goza), por la capacidad de enganche culebronero, por ser una serie que innovó o por lo que fuese pero con DB el éxito se percibía más cercano y verdadero y no algo que ha sido un poco impuesto. Parece ser que con Pokémon ha habido mejor marketing y ventas que con DB, no obstante personalmente eso no lo considero un éxito verdadero. Porque el que se haya estrenado una película (y creo que viene otra) en el cine no es más que consecuencia directa del fenómeno social que se vive en EEUU en torno a la serie. Y ya se sabe, todo lo americano debe triunfar aquí.

Abramos ahora barreras al resto del mundo. Pokémon, desde ese punto de vista, ha sido un producto infinitamente más conocido que la serie de Toriyama. En este caso no hay color, no hay debate. Es una realidad, no hay más que comentar. Mundialmente, Pokémon gana con muchísima diferencia la batalla por el éxito; en cambio, en España DB dejó algo más.

Añadido de Lázaro: Bueno, ya que nadie escribe, yo haré yo. Yo discrepo de lo que dices. En lo único en lo que DB vence a Pokémon es en mérito. En mérito porque DB fue un fenómeno por méritos propios, sin ningún tipo de ayuda o soporte, mientras que Pokémon se ha servido de una fuerte campaña publicitaria. Pero en todo lo demás, Pokémon arrasa a DB. Es como lo de dices del caso de la película, vale, la de Pokémon ha llegado por lo que ha llegado, pero HA LLEGADO, las de DB sólo salieron en vídeo, y sin mucha publicidad.

Por lo demás, creo que DB es historia. En casi todas partes se lee que no, que DB fue mucho más en su tiempo, pero eso es sin duda porque entre una y otra han pasado casi 10 años, y quienes escriben eso son los que veían con adoración DB pero ahora han crecido y ven a Pokémon como algo infantil (cuando está claro que NO es más infantil que DB, al menos que la primera parte). Sin duda si dentro de otros 10 años llega un nuevo fenómeno social y hay que comparar, lo que entonces escriban, que sin duda serán los que ahora ven alucinados Pokémon, dirán tres cuartos de lo mismo de lo que ahora están diciendo todos esos dragonbabosos reciclados a frikis "decentes".

Porque, otro hecho, pregunta a cualquier chico de la edad en la que vosotros flipábais con DB por Songoku, ya verás la cara que te pone. En cambio pregúntale por la evolución de Churruchú, ya verás como no sólo te la dice sino que te indica su tipo, ataques, etc.

DB es historia, y así debe ser, y cada nuevo fenómeno será mayor que el anterior, porque los tiempos evolucionan, y los medios con ellos.

El friki... ¿un peligro social?

El otro día estaba ojeando una revista de meses anteriores de manganime, y me sorprendí. Me sorprendí de la cantidad de artículos que hablan sobre otakus, frikis y su costumbres. Sé que la mayoría se hacen en tono humorístico, pero aún así me pareció curiosa su proliferación. Así que, como creo que ya se ha atacado demasiado al friki, paso yo a defenderlo (o a defenderme, porque puede que igual yo lo sea).

En primer lugar, se supone que un friki es una persona "rara". Según el diccionario "raro" designa a algo o alguien poco corriente, poco frecuente, extraordinario, extravagante, que se sale de lo que es considerado "normal"... Pero, ¿qué es normal?, ¿hacer lo que todas las personas hacen?, ¿seguir las mismas pautas marcadas por la gente que te rodea?, ¿divertirte como ellos se divierten?, ¿gustarte lo que a ellos les gusta?, ¿ser, en definitiva, una imagen de unas terceras personas?, ¿quién impone lo que es normal? Desde mi punto de vista, eso me parece una actitud un tanto impersonal: hacer algo porque es lo que hacen los demás. Así es como actúan los animales y se supone que nosotros somos, intelectualmente, algo superiores a ellos (*NdL: Tú lo has dicho: se supone*).

Por otro lado, se ataca a que somos "seres asociales". Bien, aparte de que me parece una generalización un tanto extrema, podría tener una explicación. Si bien la gente "normal" siempre puede sacar conversación sobre fútbol o la teleserie de turno (poniéndolos como ejemplos de aficiones muy extendidas), al friki se le hace más difícil encontrar a alguien con el que poder hablar de algo que realmente le gusta. Lo que pasa es que su afición es tan poco común que para una persona

"normal" (lo cual, en algunos momentos parece ser sinónimo de "persona con mente cerrada") puede provocar desprecio o repulsión, no sólo hacia la afición sino hacia el propio individuo. Porque decir que te gusta el cine, el deporte, la música o coleccionar sellos está bien, pero afirmar que te gustan los dibujos animados japoneses no lo es tanto.

También habría que destacar el hecho de que el ser humano rechaza a todo el que no sigue el camino marcado, la pauta a seguir por la sociedad. Si toda la gente joven sale por la noche, se va a una plaza, se toma unos "botellones" y luego lo dejan todo hecho un asco (*NdL: ¡Hey! Que algunos lo metemos todo en bolsas y lo tiramos a papeleras, aunque admito que somos los menos*), para después irse a los pubs y, después de llevar en sangre varios litros de alcohol, se termina la faena en una disco de moda, entonces eso se impone como norma a seguir y quien no la sigue es un friki. Si casi todos los chicos salen con chicas y resulta que a un chico le gusta otro chico es un maricón. Si en una clase nadie estudia y hay uno que se lo curra y saca buenas notas es un empollón y un pelota. El mundo es así de ignorante, todo el que se salga de la vereda que la manada marca, será eternamente condenado. Y eso es así y dudo que alguna vez cambie.

Concluyendo, que seáis vosotros mismos. Que por mucho que os digan que sois raros por gustaros el manga y por tener ciertas costumbres que difieren de los demás, reflexionad sobre si lo que estáis haciendo está bien o mal. Si es correcto aunque sea diferente a lo que marca la norma, nunca lo cambiéis. Si os sentís mal haciendo algo, sea normal o raro, es que algo falla. Además... ¿no sería el mundo muy aburrido si todo el mundo hiciese lo mismo, si todo el mundo pensase igual, si todos fuésemos iguales (*NdL: Según Arzallus no (esto es una coña, si queréis entenderlo salid de vuestra habitación y ved un poco de mundo real o, al menos, un telediario, so frikis)*)?

Para terminar también me gustaría comentar que gran parte de los autores de esos artículos parecen ser verdaderos frikis que, utilizando la palabra escrita, intentan convencerse de que ellos no son como los esperpentos que describen; aunque siempre me queda el respeto a su opinión.

Debates de otros meses:

Bien, este mes tenemos dos colaboraciones sobre temas atrasados. La primera sobre "¿Guión o dibujo?" y la segunda sobre "¿Dejarías que tus hijos viesen cualquier anime?".

Creo que tener que escoger entre una cosa u otra no tiene ningún sentido, porque considero que el cómic es un todo que se compone de estos dos pilares básicos, por lo tanto nunca puedo considerar un buen cómic a uno que tenga un guión bueno (aunque sea excelente) pero que se acompaña de un dibujo malo, y viceversa.

El buen cómic, para mí, es ése que une un buen guión y un buen dibujo, que las dos partes se complementen y que por tanto ninguna desentone... Sí, ya sé qué podéis pensar, que lo que he dicho es evidente y que el tema está en que se si te dan a escoger, con qué te quedas, pues lo dicho: ¡con todo o nada! Porque antes de comprarme un cómic de gran guión y dibujo mediocre me compro una novela, y antes de comprarme uno de gran dibujo pero de un guión digno de los Teletubies me voy al cine a ver "Mission Impossible 2"...

Claro está que todo (absolutamente todo) tiene su excepción, y yo mismo reconozco que mi afición a Katsura rompe con la regla anterior, y es que me encanta Katsura, y soy consciente que en los mangas de este autor, aunque el dibujo lo considero sublime, los guiones son muy simplones (para decirlo de un modo suave) sin ninguna otra gracia que la de coger dos o tres chicas guapas y ponerlas en situaciones "embarazosas" (demasiado forzadas en más de una ocasión), y aun así me encanta ... quizá a todos nos apetece de vez en cuando pasar un rato divertido sin necesidad de grandes historias, y aunque no llegaría a llamar hentai a la obra de Katsura como hace Lázaro, sí que es verdad que su máximo atractivo son sus chicas y no sus guiones, pero hentai... no, el hentai es bastante más me parece a mí.

Joan Mañé. Barcelona

Posiblemente esperaría a que mis hijos (si los tuviera) tuvieran la edad suficiente para ver ciertos animes. Pero no me estoy refiriendo a hentai ni mucho menos, sino a esas series violentas que empiezan a escasear por las duras críticas y la polémica que presentan. El hentai (a mi parecer) es algo sano. Más les valdría a esas madres tan "antiguas" enseñar a sus hijos que la cigüeña no deja al bebé en la puerta, aunque tampoco hay que ser salvajes, tan sólo un poco de información, que siempre es buena. Y con respecto a las series "violentas", decir que es sólo un tipo de manga y no el manga en general. Mi hermana se refiere a manga diciendo "serie violenta"... ¿¿acaso ella nunca ha visto Heidi??

Sara Gonzalvo Marro

Como ya sabréis, serán bien recibidas las opiniones sobre temas de otros meses, pero si podéis opinar sobre el del "próximo debate" mejor que mejor (porque si no pasa lo que este mes (*NdL: Y si eso pasa unos cuantos meses más te cierro el kiosko*)). No os quiero obligar a nada, ni siquiera a que colaboréis. Sólo os repito por enésima vez que esta sección sin vosotros no es nada. Y la verdad, yo más ilusión y empeño es que no le puedo poner...

Próximo Debate:

¿Preferiríais que el manga fuese una afición tan extendida como el fútbol? (¿o que siguiese siendo minoritaria?)

Enviadme vuestros e-mails a la dirección rara (nunca mejor dicho) que tenéis ahí abajo, o por carta a la dirección habitual de la revista (sí, esa que sale "rescondida" al lado del índice). Espero que el próximo vez haya más opiniones. Hasta la próxima.

Paco Benítez "Pakouji"
X6234124@fedro.ugr.es

CON EL SHÔJO HEMOS TOPADO

- Cuando juegas al rol, ¿cómo matas?
- Pues... con los dados o cartas...
- ¡JA! Qué bueno... en serio... no vas a ir y tirarle los dados en la cabeza a alguien...
- Ehh...a los que mato no existen, son monstruos y tal...
- ¿¡Entonces no matas a nadie en la realidad !?

El Camino Perdido del Otaku

Me levanto un día cualquiera. Es bastante pasado el mediodía. El horario nocturno me deja zombi. Me ducho. Leo la nota que me ha dejado mi novia. Abro la nevera. Cojo una coca. Cojo el periódico. Enciendo la tele. Pulso el "2". ¡Gran error! No me he fijado en la hora que es: cuando levanto la vista, l@s chic@s "mermelada" están ahí. ¡Sobredosis de azúcar! El pasteleo de la serie de la *Yoshimizu* junto a la ya de por sí generosa azúcar de la cocacola me deja KO en segundos. Mi novia me encuentra tirado en el sofá echando espuma por la boca; sólo me recupero cuando me hace oler unas paginas de **El Hombre Ideal** (¿hay alguien más ácido que *Ralf König*?).

Por supuesto estoy exagerando (un pelín :-)), pero más o menos esa es la sensación que tengo cuando ojeo páginas y páginas dedicadas a la serie y la autora en cuestión. **Marmalade Boy** ha sentado cátedra Hay un modo diferente de escribir y dibujar manga, por lo menos para l@s lectores/as en España (con perdón). El shôjo manga ha pasado de ser un producto minoritario, a la gran apuesta de Planeta para la temporada (desde *Katsura* y su idilio con Norma no se veía nada igual. Y si por fin la autora viene al Salón, ya será el acabóse).

Aunque... dije el shôjo manga, cuando debería haber dicho "un tipo de shôjo manga". Al igual que vemos muchos estilos diferentes en otros tipos de mangas, aquí no hay una sola manera de dibujar o escribir. Y para mi desagrado está triunfando el estilo más pastelero, sensiblero y cursi. Un estilo ñoño, de suspiritos fáciles y corazoncitos en las esquinas de los cuadernos. De sentimientos de **Super Pop**, historias de culebrón y guiones para gente que no se quiere comer mucho la cabeza. Me da un poco de grima leer los trabajos de aficionad@s que se envían a esta revista. Hay una plaga de sensiblería a la que poc@s se sustraen. Todo se reduce a: "te quiero pero tú no pero él sí pero ella no pero él puede pero yo sí o quizá no...". Leo páginas y páginas de amores de colegios, sin la mínima introspección o guión o trama o intriga o misterio o duda o algo que llevarse al diente. Dan por sentado que los amores adolescentes son interesantes 'per se', cuando no lo son más que para l@s interesad@s. Son historias de usar y tirar.

Y es que hay shôjo más allá de **Marmalade Boy**. Antes, al mismo tiempo y después de esta serie hay muchas otras que presentan historias igual o más interesantes, con el membrete "SHÔJO" en la portada pero que no hacen que el azúcar te salga por las orejas cuando las lees. Ahora más que nunca quiero invitar a que la gente se interese por series como **Slow Step** (de *Mitsuru Adachi*), **Please Save my Earth** (*Saki Hiwatari*), **A, A'** (*Motto Hagio*), **Koko wa Greenwood!** (*Yuki Nasu*), **Futari** (*Taku Kitazaki*), etc. Todas ellas son obras elegantes, inteligentes, bien dibujadas (algunas MUY bien dibujadas) y redondas en su concepción. Todas ellas son de las que te hacen pasar horas sentado leyendo, olvidando la hora que es, disfrutando la historia, haciéndote pensar. Te descubres mirando por la ventana con la vista perdida y con una cara de tonto que no puedes con ella... Esas son las historias que merecen la pena.

No es shôjo todo lo que reluce, ni todo lo que *Yoshimizu* hace es indispensable. Hay muchos más caminos en esta senda. Sólo hay que arriesgarse un poco e intentar descubrir cosas diferentes de los que las editoriales y revistas "palmeras" nos quieren vender. Os aseguro que lo agradeceréis.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega (Curro)
curro2@wanadoo.es

Demasiado perro para trabajar, demasiado mayor para ser otaku

Buenas... En un principio me había propuesto hablar otra vez sobre la piratería, los piratas y ralea semejante. Me estoy refiriendo a fan-subs, "editores" sin ánimo de lucro, etc, no a los compañeros del *Corsario Negro* que navegan por los mares desvalijando galeones ajenos... aunque lo cierto es que se parecen un poco ¿no creéis?

Pues eso, que en un primer momento iba a hablar de eso para dejar claros un par de conceptos, cuando de repente recordé la charla que tuve con un par de amigos, compañeros otakus ambos. Primero fue lo típico: hablar sobre si iba a haber tal lanzamiento o tal otro (bueno, siempre y cuando hubiera habido algún lanzamiento, esto es) o la opinión que nos merecían las series publicadas por Planeta / Glénat / Norma / Hikari. Y de repente surgió la frase mágica: "esto ya no me emociona como antes"; bueno, si no se dijo eso, al menos se le parecía bastante. Pero en fin, creo que la idea queda suficientemente clara

Tenéis que entenderlo: muchos de los que ahora escribimos para vosotros, estimado público, no pertenecemos a vuestra misma generación. Aquí el que suscribe dejó el instituto / liceo / BUP-COU / bachillerato (o como se le llame ahora) hace bastante tiempo. Sin embargo, todos los datos y encuestas nos dicen que la mayoría de los que nos leéis estáis atravesando precisamente esa etapa de vuestras vidas (¿verdad que suena bonito?).

Por seguir con las diferencias, mientras algunos de vosotros casi estáis empezando con esto, nosotros, llevamos unos diez años (año más, año menos) dando vueltas entorno al manganime. Durante ese tiempo hemos contemplado muchas cosas, la llegada de animes a las televisiones privadas, la explosión de **Dragon Ball**, Manga Vídeo y su semi-monopolio, la emisión de anime en TVE (televisión pública española -con perdón-), el estreno de **Porco Rosso** y **La Princesa Mononoke** en cines... Por decirlo de otro modo, estamos metidos en este sub-mundillo desde cuando al preguntar en las tiendas de cómics si tenían mangas, los encargados nos respondían que eso no era una boutique; todo esto dicho de un modo más o menos educado dependiendo del carácter del interlocutor. De hecho, nos parece casi imposible todo lo que tenemos (anime, manga, videojuegos...) teniendo en cuenta lo que había cuando nosotros empezamos.

Por eso mismo, el paso de tantos años ha ido dejando su huella (no precisamente física). Me refiero a lo que decía en los primeros párrafos del artículo, el anime ya no nos emociona como antes. Por supuesto que nos sigue gustando, pero lo vemos de un modo muy distinto que el público quinceañero. Poniendo un ejemplo, nadie que haya conocido la pasión que hubo años ha con **Dragon Ball** puede llegar a admirarse con la fiebre por **Evangelion** o **Pokemón** (ante todo, los acentos en su sitio). Hemos visto con nuestros propios ojos que todas las modas son pasajeras y aquello que antes era un gran éxito, ahora está olvidado. En este momento os diría que cuando fuerais a Japón buscaseis material de animes o mangas que fueron un éxito hace un par de años o dos (el mismo **Dragon Ball**, **Sailor Moon**, **Video Girl Ai**, etc) a ver qué es lo que encontrabais, pero como no hay mucha gente que se pueda permitir el viaje, mejor que no lo diga... ups, demasiado tarde.

Ojo, con todo este rollo paternal-nostálgico no quiero decir, *San Aníbal Gato* me libre, que lo que haya ahora sea peor que lo que había cuando nosotros comenzábamos nuestra afición. O dicho en plata, que yo no creo en eso de: "En mis tiempos sí que había manga del bueno y no las g*l*p*lleces de ahora". Después de todo en el mercado ahora tenemos al mismo tiempo a **Black Jack** (por poco tiempo, me temo) con un par de decenas de años sobre sus espaldas y a **One Piece** que es la última novedad del mercado japonés (por ahora, sólo por ahora) y no por ello una tiene que ser mejor que la otra.

Por si no he conseguido dejarlo claro, a lo que quiero llegar es que tenemos que darnos cuenta que el paso del tiempo no perdona a nadie, tampoco a los otakus. ¿Quién nos diría ahora que hay gente que siente nostalgia de **Dragon Ball** o **Sailor Moon**, del mismo modo que algunos la sentimos por **Mazinger Z** o **Candy, Candy**? Uno cierra los ojos un momento y, cuando los abre, se da cuenta de que está algo mayor para disfrazarse de *Belldandy* o para enloquecer con la última obra del último mangaka (también puede ser un anime) de moda (digamos *Wataru Yoshizumi*) cuando recordamos que hace un par de años hubo otro mangaka (*Masakazu Katsura*) y dos años atrás otro (*Masamune Shirow* - en realidad es "*Shirô*" -) y hace más tiempo hubo otro (*Akira* "qué bien se vive de los royalties" *Toriyama*) y después de ese mangaka habrá otro más y otro... Al menos hasta que el manga se acabe, dentro de dos años. Ahora que lo pienso, creo que lo de "al manga le quedan dos años" es lo único que permanece inalterado desde que empezamos en el manganime. Es bueno mantener las tradiciones...

Jaime Ortega
Kgw@ole.com

JOHN WOO

EL DIRECTOR

J[illegible] un filósofo [illegible] cidían con [illegible]

[illegible]

[illegible] ma de [illegible] ños. Se [illegible]

[illegible] **"Twin Dragons"** [illegible]

[illegible]

[illegible] estudiar, ya que no tenían dinero suficiente para pagar la escuela, y como tampoco encontró ninguna escuela de cine [illegible] atado en la redacción una [illegible] trabajadores [illegible] Woo conoció [illegible] unido a unos cuantos libros de cine que robaba en gra[illegible]

[illegible] que las películas de [illegible] podía hacer [illegible]

[illegible] son as [illegible] el director [illegible] le artes [illegible] experiencia le causó [illegible] hacia el [illegible]

A los 26 años tuvo su pri[illegible] con **"Young and Dangerous"** [illegible] Kong durante dos años po[illegible] finalmente salió a la [illegible] [illegible]chos aspectos por la Golden Harvest.

En los 70 Woo fue considerado peligroso por la gente d[illegible] los juguetes de *McFarlane*) [illegible] la Golden Harvest a quien [illegible] productora [illegible] de películas [illegible] porque es el mayor productor de películas de Hong Kong. Y [illegible]

Uno de los primeros trabajos de *John Woo* con la Golden Harvest fue trabajar como "director asociado" con el (ahora) popular director de comedias de [illegible] *Michael Hui*, quien empezaba como guionista en sus tres primeras películas: "**Games Gamblers Play**", "**Private Eyes**" y "**Contract**". Después de esto, Woo dirigió otras dos películas de [illegible]: "**Dragon Tamers**" (1974) y la popular "**Hand of Death**" con *Jackie Chan* y *Sammo Hung* como secundarios, y *James Tien* como uno de sus protagonistas. En este film, *Yuen Biao* tiene una corta aparición, así como el propio Woo.

Después de estas dos películas de artes marciales, Woo hizo algo totalmente diferente: una película basada en una obra cantonesa: "**Princess Chang Ping**" (1975), que fue un éxito remarcable. Esta es una de las películas de su primera época preferidas del director.

Tras esta película y una comedia-homenaje a Chaplin y *Buster Keaton*, Woo volvió a dirigir y escribir otra película de artes marciales, "**Last Hurrah for Chivalry**", dentro del género "wuxia" (estilo de película clásica de artes marciales con espadas). En esta película ya se empieza a ver lo que serían algunos de sus tópicos, la lealtad y la amistad ante todo, etc.

Y volvió a las comedias, en 1978 dirigió la primera parte de una trilogía, siendo la primera película "**Hello Late Homecomers**" basada en una serie de televisión (los directores de las otras dos partes fueron *Louis Sit* y *T.C. Lau*). Y su siguiente comedia, "**From Rags to Riches**" (1979), es una de las comedias preferidas del director; en el film, al protagonista le toca la lotería, pero descubre que le quedan tres meses de vida, entonces para acabar con el sufrimiento, contrata a un asesino para que le mate. [illegible] después el médico le llama diciendo que había habido un traspapelamiento del diagnóstico, y no estaba terminal. Aquí empieza el intentar convencer al asesino de lo sucedido, e intentar huir de él. Después dirigió "**To Hell with the Devil**", una comedia de terror.

Después de todos estos éxitos, la compañía sólo quería que Woo dirigiera comedias, y no le dejaban libertad para su creatividad, siendo recordado este período por Woo como "uno de los peores de mi vida". Pero todo iba a cambiar, cuando Woo volvió a Hong Kong, se encontró con que su amigo *Tsui Hark* [illegible] compañía, la Film Workshop, y le ofreció dirigir una película, que no era otra que "**A Better Tomorrow**", que junto a "**The Killer**" han sido dos de sus mayores éxitos tanto en China como en su exportación, y hoy en día aún son consideradas películas de culto. El éxito de "**A Better Tomorrow**" no sólo sorprendió a la gente [illegible], sino también a todo el equipo del film, que no creían que fuera a pasar de "otra película más de tiros". Este éxito trajo una segunda parte también dirigida por Woo, y también el final de la amistad entre *John Woo* y *Tsui Hark*, debido a la tercera parte, a los derechos de "**The Killer**", y a la negación de *Tsui Hark* a dejar a Woo dirigir él solo una segunda parte (Hark, aunque fuera el productor participó muy activamente en los films), así que Woo hizo la mítica "**A bullet in the Head**", como si fuera real el inicio de la saga de "**A Better Tomorrow**", pero cerrando el final para no tener problemas judiciales.

[illegible] los USA lo hizo con "**Broken Arrow**", el episodio piloto de la serie "**Once a thief**" (en la que se dice que le cambiaron el guión de arriba abajo, y no se pudo quejar), "**Face-Off**", y la reciente "**Mission: Impossible 2**". Pero aún nos queda a los fans de Woo un regustillo a pólvora "Made in Hong Kong", que no ha vuelto a alcanzar en los USA.

Bueno, y aquí me despido, pero como a partir de este número voy a intentar acabar cada artículo con alguna frase mítica de alguna película, os dejo con la de *Chow Yun Fat* en "**The Killer**":
"SIEMPRE GUARDO UNA BALA, BIEN SEA PARA MÍ... O PARA MI ENEMIGO."

Raúl "Bruce Lee" Moyano
brucelee@andylau.net

filmografía

1973 The Young Dragons
1974 Games Gamblers Play
1975 The Dragon Tamers
1976 Hand Of Death
1976 Princess Chang Ping
1977 The Private Eyes
1977 Money Crazy
1977 Follow The Star
1978 The Contract
1978 Last Hurrah For Chivalry
1978 Hello, Late Homecomers
1979 From Riches To Rags
1981 Laughing Times
1982 To Hell With The Devil
1982 Plain Jane To The Rescue
1984 The Time You Need A Friend
1985 Run, Tiger, Run
1986 A Better Tomorrow
1986 Heroes Shed No Tears
1988 A Better Tomorrow II
1989 The Killer
1990 Just Heroes (co-director)
1990 Bullet In The Head
1991 Once A Thief
1992 Hard-Boiled
1993 Hard Target
1995 Broken Arrow
1995 Peace Hotel (productor)
1996 Somebody Up There Likes Me (productor)
1996 Once A Thief - The TV Pilot
1997 Once A Thief - TV Series (prod. ejecutivo)
1997 Face/Off
1998 Blackjack (especial TV)
1998 The Big Heat (productor ejecutivo)
2000 Mission: Impossible 2

Hola a tod@s, aquí estamos un mes más en la sección de videojuegos, sección que os recuerdo que está abierta a sugerencias, críticas y colaboraciones. ¡Espero vuestras propuestas!

Raúl Javier Márquez (ohtakiu@ teleline.es)

DINASTY WARRIORS 2

De la mano de Koei (**Kessen**, **Romance of Three Kingdoms**, etc) pronto va a llegar una de las secuelas más esperadas, el Dinasty Warriors 2 para Psx2, juego basada, cómo no, en el tema favorito de esta compañía: la época medieval de la guerra de los tres reinos en China. Más concretamente, tomaremos el papel de un comandante chino en el año 221 a. c., durante la época de guerra civil que duró treinta años.

Al contrario que otros títulos de este estilo de la casa Koei, **Dinasty Warriors** deja un poco de lado la estrategia, centrándose más en las batallas.

El jugador podrá elegir al comienzo del juego entre nueve personajes pertenecientes a los tres reinos en discordia, que se convertirán en 28 a medida que profundicemos en la historia y activemos algunos códigos que desbloqueen a ciertos personajes ocultos. Cada reino tendrá su propia historia, sus personajes y sus ambiciones en la guerra, y cada uno de los personajes que elijamos será un capitán que controlara una parte del ejército, es decir que nuestro papel no será controlar la batalla en plan estratega, sino participar en ella.

Hay que decir que esta segunda parte del **Dinasty Warriors** de Psx2 difiere mucho de su antecesor. Mientras que el de Psx era un juego de combate uno contra uno tipo **Street Fighter**, en esta secuela nos veremos inmersos en combates tridimensionales con todo tipo de detalles y rodeados por gran cantidad de enemigos.

Los movimientos son los típicos en este tipo de juegos: saltos, espadazos, movimientos especiales, lanzamiento de flechas, etc, todos ellos envueltos en una espectacularidad y suavidad de movimiento sin precedentes.

A lo largo del juego seremos obsequiados con una ingente cantidad de escenas introductorias, tanto en vídeo, como generadas por la Psx2. De los escenarios decir que están elaborados con colores suaves, y que están cargando de detalles, desde fortalezas hasta tiendas de campaña, todo ello perfectamente detallado. También tendremos la posibilidad de tirar a nuestros enemigos por precipicios o murallas para después machacarlos en el suelo.

Los personajes estarán absolutamente detallados, teniendo cada uno un aspecto diferente y unas características propias, que harán al juego tener mucha personalidad al contrario que otros juegos de estrategia de guerra en el que los rostros tienen todos la misma textura.

En definitiva, un juego excelente de combate en 3D con caballos, espadas, todo tipo de armas y *power ups*, en un juego de Koei diferente, con sólo algunos elementos de estrategia. Quizás podría atreverme a calificarlo como el sucesor tridimensional del **Warriors of Fate** (Capcom).

Aquí podéis ver algunas imágenes de pantallas del juego y de personajes secretos que podréis ir consiguiendo conforme avancéis en el mismo.

MARIO TENNIS

Nintendo vuelve a la carga con otro juego infantil para sus ¿64? bits. Como viene siendo habitual han vuelto a basarse en sus súper explotados personajes para conseguir la mágica formula del éxito (y la única que parecen conocer) basada en unos gráficos simplones en baja resolución, unas mascotas manidas, unos escenarios repletos de colorines y ese ambiente de fantasía infantil con el que Nintendo puebla a sus infames y repetitivos juegos. Pero bueno, a pesar de lo dicho intentare mostrar la parte positiva del jueguecillo.

Lo dicho, de la mano de los desarrolladores Camelot Software Planning, los responsables de **Mario Golf**, llega un juego de deporte con muchas dosis de acción protagonizado por la plantilla de Nintendo: *Mario*, *Luigi*, *Toad*, *la princesa*, *Bowser*, *Mario* en modo juvenil, *Waluigi* (el hermano malvado de *Mario* y rival directo de *Luigi*) y unos cuantos más hasta completar el total de 16 personajes.

Como es habitual en este tipo de juegos, está preparado para el disfrute simultáneo de cuatro jugadores, lo cual es una de las bazas de estos juegos y el punto de máxima diversión.

Al contrario que otros títulos de tenis, en este juego los controles serán de lo más sencillo e intuitivo, teniendo que usar tan sólo dos botones para realizar todos los movimientos.

Hay muchos detalles para que este sea un juego bastante divertido, como son las diferentes poses y movimientos graciosos que los distintos personajes realizarán en el campo de juego mientras esperan la bola. Además cada personaje tendrá su forma de jugar, sus estrategias, sus tiros especiales, sus debilidades... basados en las ya conocidas características de cada uno de ellos.

Por ejemplo, el personaje de *Bowser* realizará poderosísimos lanzamientos pero se moverá por el campo con lentitud, mientras que la princesa no golpeará tan fuerte la pelota en favor de una gran velocidad de movimiento. De ahí que cada uno elegirá a su personaje favorito teniendo en cuenta sus características, siendo los personajes más equilibrados en sus cualidades (*Mario* o *Toad* por ejemplo) los más apreciados.

Como siempre hay varios modos de juego, entre los que destaca el Ring Shot, en el que tendremos que lanzar el mayor número de bolas a través de unos anillos situados encima de la red. Otro modo de juego será el de batalla, en el que nuestros personajes se trasladarán al castillo de *Bowser* y sobre canchas suspendidas en el aire competirán unos contra otros utilizando todo tipo de artimañas y, cómo no, una variada selección de objetos para golpear a su rival.

En definitiva, estamos ante otro juego más de Nintendo, con los mismos gráficos, los mismos colorines, los mismos personajes y más de lo mismo. A pesar de ello hay que reconocer que este título puede resultar curiosamente adictivo, sobre todo en el modo de 4 jugadores, además es uno de los pocos juegos en los que Nintendo no utiliza su característica niebla para encubrir sus insuficiencias técnicas (jua jua).

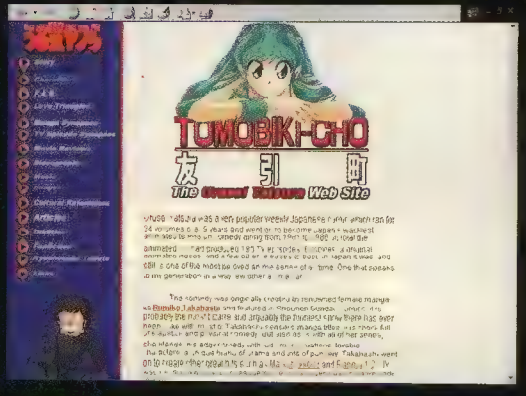
INTERNET

¡Bienvenidas! Otro mes más, nos disponemos a adentrarnos en la Vasta e Infinita Red para ofreceros, dentro de lo posible, lo mejor de la misma.

Buffy: Joer, *Kres*... qué soso estás hoy. Deberías salir más a menudo.
Krestas: Verás, *Buff*, es que estoy tristón porque es nuestra última vez juntos...
Buffy: Bueno... ¿recuerdas nuestra primera vez juntos?
Krestas: ^_^ UUU Creo que nos estamos saliendo del tema... XD
Buffy: Uh... ¡Ah! Me refería a nuestro primer artículo, ¡malpensado! No me extraña que digan todas tus colaboradoras que tienes fama de playboy ¬_¬
Lázaro: ¿Pero queréis dedicaros a escribir el condenado artículo, pedazo de cafres? Que además os habéis pasado de la fecha de entrega... _/ (*NdL: Sí, se aproxima bastante a lo que pienso, aunque yo quizá hubiera sido un tanto más... ummm... "directo"*).
Buffy & Krestas: ^_^ UUU Empecemos...

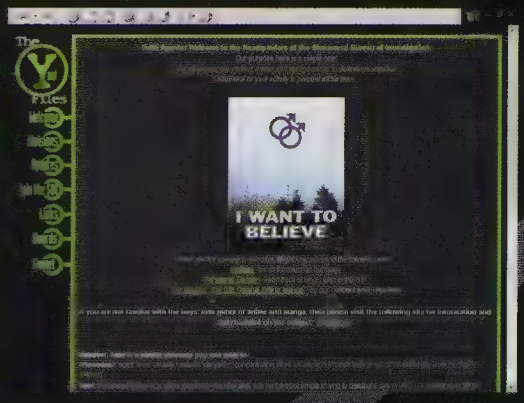
* Tomobiki-cho: The Urusei Yatsura Web Site

Una página que sin duda abarca el universo de **Urusei Yatsura** casi en su totalidad. La historia, sus personajes y relaciones entre ellos, FAQ, sinopsis del manga y de los episodios de TV, reseñas de las películas, discografía, música (las canciones más destacadas, así como muestras de ellas), referencias culturales (de ésas que tanto abundan en esta serie), artículos que han aparecido sobre **Urusei Yatsura**, rarezas (los trastos e inventos que usan los aliens), fanfics, enlaces... son las secciones que componen esta página en inglés. Para seguidoras de **Lamu**, *Takahashi* y otakus en general. Imprescindible.
http://www.tomobiki.com



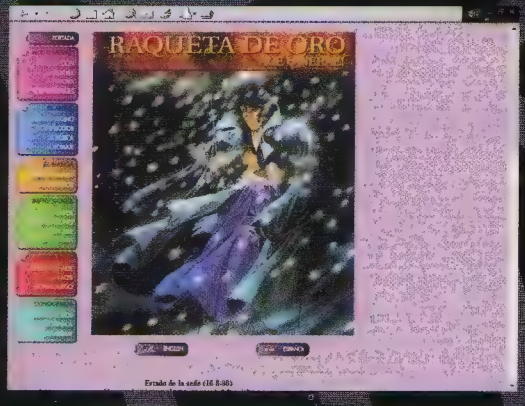
* The Yaoi Files

Las afortunadas que dispongáis de un ordenador y domineis algo el inglés podréis entrar en las instalaciones del SBI (Shounenai Bureau of Investigation) e investigar los Expedientes Yaoi. Una página altamente recomendable para todas aquellas de vosotras que busquéis conspiraciones, asuntos sin resolver, relaciones sobrenaturales y misterios varios relacionadas con el -siempre solicitado- yaoi.
http://www.crosswinds.net/~sbi



* La Sede de Raqueta de Oro

Después de habernos metido en la piel de *Dana Scully* por un rato, nos centramos en una serie en concreto. Esta es una completísima página web dedicada a **Ace o Nerae** (conocida entre nosotros como **Raqueta de Oro**) a la que no le falta de nada, y sus secciones hablan por sí solas: Introducción, Autora, Historia, Personajes, Anime (Episodios, Música, Doblaje...), Manga, secciones dedicadas a FanFictions y FanArt, Forum, Galerías de Arte, Links, información sobre el videojuego de **Ace o Nerae** y, para finalizar, información sobre la página. A elegir versiones en castellano e inglés.
http://aceonerae.dreamers.com/



* MD -Anime Page- Brain Powerd

Esta página dedicada a **Brain Powerd** pertenece al servidor Naar, un servidor amplio que incluye comentarios y fichas de casi todas las series actuales en las páginas que aloja. Encontramos uniformidad y orden en todas ellas, y aunque no suelen ser muy vistosas son bastante informativas. Incluidos MP3 y algún que otro video entre demás opciones. En italiano (muchas gracias a *gonzo* por echarnos una mano ^_^).
http://naar.net/bp/

* FTP Anime

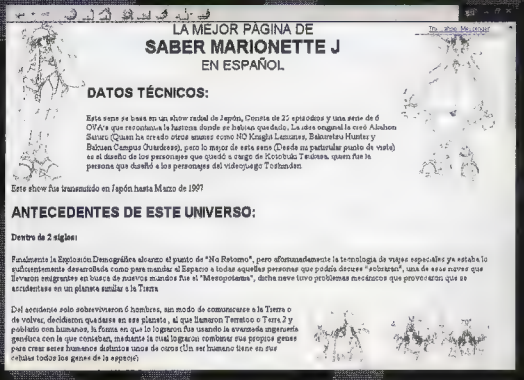
En quinto lugar vamos a presentaros una novedad, algo que no es habitual en nuestras dos páginas: un FTP (o Files Transfer Protocol). Al escribir la URL aparecerá en nuestro monitor un directorio con archivos para descargar relacionados con multitud de series de Anime. Esto es, no se trata de una página web, sino de un sitio de descarga de archivos muy útil si precisamos de material (música, letras de canciones, videos...) de una serie.
ftp://kame.usr.dsi.unimi.it/pub/IAC/sorted/

* Seiyuu (voice actor) Database

Como su nombre indica, es una completa base de datos dedicada a

Seiyuus (dobladoras). El idioma en que se muestra es el inglés, y las opciones que podemos seleccionar son: Individuals, Groups, Magazines, CDs, CD Singles, CDRoms, Videos, Radio Shows, TV Shows, Games, Events y Drama. Como muchas adivinaréis, todas las secciones permiten una rápida búsqueda de la seiyuu en la que estéis interesadas. De todos modos, la página cuenta a su vez con otros motores de búsqueda para facilitar la navegación.
http://www.tcp.com/~doi/seiyuu/seiyuu.html

*** Saber Marionette J**
En esta página, completamente en castellano, encontraréis datos técnicos sobre la serie, los OVAs y su *staff*, tales como el diseñador de personajes y el creador de la serie. Hay un artículo en el que nos cuentan detalladamente de qué va **Saber Marionette J** y también una sección de personajes clasificada en 3 apartados: "Los buenos" "Los malos" y "El resto", donde además de explicarnos la personalidad de cada uno de ellos, también hablan de su seiyuu (doblador) japonés. Veréis que en la web hay una especie de FAQ (preguntas frecuentes) sobre la serie, que van desde "¿Cómo es Terratoo?" a "¿Por qué **Saber Marionette J**?". Su diseño no es una maravilla y se hace algo corta, pero se carga rápidamente y contiene mucha información.
http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/1317/smj.html



*** Anime.Dreamers.Com**
Una página en castellano cuya principal pretensión es informar. De diseño sencillo pero atractivo y claro, cuenta con las secciones siguientes: Anime (artículos y comentarios sobre títulos en general), MIDIs (archivos de anime y J-Pop), Galería, ANIMEtv (horarios y comentarios sobre el anime en Latinoamérica), Buscanime (un directorio de webs y recursos de anime), ¡Anime a Gritos! (foro), lyrics (letras de canciones de anime) y muchas más cosas: Votos, Libro de Visitas, Lista de Correo relacionada con la página, anuncios...
http://dreamers.com/anime/

*** Imperio Lunar: Sailor Moon en Español**
Decir que tiene secciones de Galería, Multimedia, Doblaje, Videojuegos, Música, FanArts... elegidas al azar de entre una lista mayor es entrar en lo habitual. "El Imperio Lunar" ofrece todo lo que queramos saber sobre **Sailor Moon** y más. Además de eso, y como su nombre indica, en nuestro idioma. De hecho, esta página mexicana estudia con todo detalle la obra de *Naoko Takeuchi* y es obligada para toda fan de la serie. Completa, extensa y bien diseñada.
http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/8574/sailormoon.html

El haber mencionado una página de **Sailor Moon** no nos capacita para abandonar la búsqueda de más páginas dedicadas a las marineras con minifalda que luchan por el Amor y la Justicia (*NdL: Más os vale, tortolitos, que es la serie de portada*). Remitiéndonos (como otras tantas veces) al "Anime Web Turnpike", os indicamos la URL que nos lleva a una sección dedicada por completo a la obra más conocida de *Takeuchi*.
http://www.anipike.com/smoon.html

Para completar la selección de este mes (NdBuffy: Krestas, date prisa, que Lázaro ha ido a por su sable de luz ^_^UUU), a continuación os mostramos algunas páginas breves.

*** Rumiko Takahashi en Castellano**
Una pequeña página web dedicada por completo a *Rumiko Takahashi*, la autora, sin ir más lejos, de **Ranma 1/2** y **Urusei Yatsura**. Secciones de Biografía, Bibliografía (incluyendo secciones como "obra publicada en nuestro idioma", entre otras), FanEdición, un par de juegos on-line, links, midis de fondo...
http://www.geocities.com/ca_in_geo/index.htm

*** BUSCANIME.dreamers.com**
Buscador de manganime en español alojado en Dreamers. Actualizado cada semana, "Buscanime" permite buscar información por series, autores, seiyuus, personajes, anillos, etc, entre demás categorías. También hay un listado alfabético de páginas personales, anuncios...
http://dreamers.com/anime/buscanime/

*** Dreamers.com: Manga: Revistas**
Esta página contiene enlaces a e-zines (electronic magazines, o revistas digitales) creadas para la Red y relacionadas con el manganime. Algunas de las que aparecen son Chu, GO!, MangaNet MundoManga, Blue-Eyed Duck, La Otra Dimensión... Una buena referencia a la hora de buscar este tipo de publicaciones. En castellano, por supuesto.
http://dreamers.com/web/manga/revistas/

*** Marvel Online.net**
Una de las nuevas propuestas de la editorial norteamericana Marvel. En esta página podéis crearos vuestro propio "MarvelMail", una cuenta de correo gratuita Marvel, con dominios tales como FantasticFour.com, X-Men.com o AvengersAssemble.net, entre 20 distintos a elegir.
http://www.marvelonline.net/

Ahora, y antes de terminar, nos gustaría despedir a nuestra amiga *Buffy*, ya que deja la sección por un tiempo por motivos personales (ahora os lo explicará mejor ^_^). Baste saber que esto no será lo mismo sin ella y que esperamos que vuelva pronto. Snif. *Buffy*, tu turno...

"Bueno, amiguitash, como decía al principio, ésta es la ultima vez que *Krestas* y yo hacemos un artículo juntos porque yo tengo que irme a estudiar a Madrid, así que os dejo en buenas manos y confío en que él pueda llevar la sección perfectamente hasta que yo vuelva. Así que mandadle a él las direcciones de las webs que queráis que aparezcan aquí y hasta pronto."

Buffy, The Punk VampireSlayer

Con esto damos por terminada la sección dedicada a Internet del presente número. Os esperamos el mes que viene en la vasta e infinita Red. ¡Hasta entonces!

Marta Fierro "Buffy" (*buffy@teleline.es*)
CJ González "Krestas" (*krestas@terra.es*)

GRAN HERMANOTAKU

Hola, soy Pakouji Milá. Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos a la vida otaku en directo. Este mes la sección se viste de gala para ofreceros (por fin) quiénes son los tres habitantes que abandonarán la casa. Sí, habéis leído bien... ¡¡van a salir tres!! Pero primero vayamos, cómo no, al resumen mensual. Ahí lo tenéis.

Comienza un día cualquiera. Todos duermen en la casa, parecen haber hibernado después de los botellones que se tomaron la noche anterior. De repente, suena estrepitosamente por los altavoces localizados por la vivienda un tema de George Dann, la barbacoa, Kenshin, con la almohada totalmente llena de babas, abre sigilosamente los ojos.

Kenshin: ¡Guau!, esto sí que es música y no el J-Pop casposo con el que adornan mi serie: "La barbacoa, la barbacoaaa..." ¡qué gozada!. Ey, Utena despierta, vamos a bailar.
Utena: Mmmm... déjame pesao, que quiero dormir un poco más. Además, esa canción es del año de la polka.
Kenshin: ¿Polka?, ¿has dicho polka?!, ¡me encanta la polka!

En el salón ya todos están desayunando castañas asadas que Ranma cocina en un abrir y cerrar de ojos, asegura que es su mejor especialidad. Llevan sesenta días a base de castañas pues la prueba de Rei no la superaron en absoluto.

Usagi: Oye, Asuka... A ver si por la noche te controlas un poco y dejas de hablar en sueños. No puedo pegar ojo con las chorradas sobre tu madre. Es que eres peor que un grillo, repitiendo: "Mamá, mamá, ay, mi omaita, snif..."
Asuka: ¿Ah, sí?, pues te aguantas imbécil. Total, yo creo que tú vas a salir muy pronto de la casa. Ya verás ya...
Usagi: Tía, no te mosquees, que era broma. Pero recuerda que... (empiezan a caer plumas y rayitos). "Soy la concursante que lucha por los 20 kilos y en nombre del jefe, te nominaré".

En la piscina, Iori, Yuu, Lina y Gokuh se disponen a darse un chapuzón. Iori luce un precioso mini bikini con un sucio tanga por debajo del cual, inexplicablemente, se le ven las bragas. Y digo inexplicablemente porque juramos que en la cámara del baño se ve perfectamente cómo se las quitó para ponerse el tanga, así que nadie sabe cómo han aparecido de nuevo puestas...
Iori: Jo, qué súper fría está tíos, os lo juro. O sea.
Lina: Anda, ya será menos, déjame a mí (la hechicera meta sin pensado el pie en la gélida agua). Uff, sí que está helada.

Mientras ambas conversaban, Yuu y Gokuh ya se han metido en la piscina.

Gokuh: Ey, chicas, venid aquí que por esta zona está calentita.

Lina e Iori se dirigen hacia el saiyanés y comprueban que el agua está a una temperatura realmente agradable...

Iori: Mmm... que requetesuperbuena que está, te lo juro por la gatita Kitty. O sea.
Lina: Oye Gokuh, ¿no habrás realizado algún conjuro en el agua?, porque es que no me lo explico....
Gokuh: Sí, el más viejo del mundo.
Iori: (Qué gente más vulgar, siempre diciendo ordinarieces, o sea).
Lina: ¡¡Y cuál es!!, ¡¡dímelo ahora mismo!! (lo coge por el cuello).
Gokuh: Pues tía, me acabo de mear en el agua, ¿a que se está calentito? ^_^
Lina: Grgg, ¡¡MATA DRAGONES!!
Gokuh, en el aire, comprende que Lina realmente lo ama...
Iori: Argg, ¡qué súper asco!, creo que me voy a desmayar, o sea... (tienen que llevarla urgentemente al doctor).
Yuu: (Qué susceptibles, si supieran que yo también me lo he hecho en el agua...)

He aquí un documento histórico: ¡Iori sin bragas! Es una imagen sacada de esa revista de su instituto. Todavía nos preguntamos cómo narices consiguieron sacarla sin bragas, ya que en la casa de verdad que cada vez que se las quita le aparecen unas de la nada. Lo que debe ahorrar esta chiquilla en ropa interior...

Sobre lo que ha sucedido en el exterior, cabe comentar que se está armando un gran revuelo frikisocial con lo del Gran Hermanotaku. Sirva como ejemplo el que en algunas revistas de prensa rosa-amarillenta (por lo que esto tiene de nipón) se ha desvelado la vida pasada de Kenshin, un asesino a sueldo llamado Battousai. O la presunta integración de Usagi en una secta lunar llamada "Testigos de la Takeuchi". También han aparecido fotos de Iori como Diox la trajo al mundo, que por lo visto se hizo hace ya un tiempo para una revista de su instituto... Y es que todos tenemos un pasado chicos. Volvamos a la casa.

Usagi y Ranma hacen las paces...

Usagi: Ranma, perdona por lo del otro día. Estoy realmente arrepentida. Lo siento.
Ranma: Bah, no tiene importancia. Además, yo creo que también debería pedirte perdón. Y si me tengo que ir quiero que sepas que aquí tienes un colega.
Yuu: Eso, eso, la amistad por encima de todo...

Usagi y Ranma miran extrañados al chico mermelada

Usagi, Ranma: ¡¡Yuu ha hablado!!. ¡¡Yuu ha abierto la boca!!

Asuka corre hacia donde están ellos.

Asuka: Esto significa algo. Creo que es un preludio del cuarto impacto. Primero los de Minami han creado el Gran Hermanotaku, que es como jugar a ser Diox, y luego... ¿No os dais cuenta? Y luego Yuu, el Adán del shôjo manga, ha hablado. ¡¡Es nuestro fin!!
Ranma: Esto... Parece que ha Asuka le han vuelto a dar yuyus raros. ¿será que le ha venido la regla, como en su serie? ¡¡Ey, Súper, manda al psicólogo para Asuka otra vez!! ¡¿Me has oído?!
Yuu: Joder, esa tía es una pena.
Usagi: Pero Yuu, si hablas y todo ^_^

Llega la prueba mensual. Este mes viene Anthy Himemiya a la casa como objeto (y no como persona, claro) para llevar a cabo la prueba. Nuestros inquilinos tendrán que pintar la casa (todas las paredes) con la sangre que salga de las narices de Anthy al propinarle una bofetada (como prueba adicional, se incluye un incentivo (un CD especial de Minami) a todo aquel que sea capaz de estar todo un día sin darle una bofetada). Antes de empezar a realizar la tarea mensual tendrán que hacer una interpretación de los famosos "Sucesos de la Semana Santa de Sevilla" (total, ellos fueron los culpables), para después arremeter contra ella. La prueba se considerará nula si a) se le rompen las gafas de aleación Z a la novia de la rosa o b) si la chica se queja de algún golpe (cosa difícil).

Kenshin: Oye, ¿alguien ha visto a Ryo?
Utena: Yo la última vez que lo vi estaba intentando fabricar un martillo de 100 toneladas en el patio, pero eso fue hace ya varios días...
Asuka: ¿Dónde se habrá metido mi niño?

Bueno, con la misteriosa desaparición de Ryo hemos terminado el resumen mensual y ahora vamos a conectar en directo con la casa, por favor, Lázaro, conecta los micros.

Pakouji: Hola, ¿me escucháis?
Todos: Sí, hola. Guapetón. Te queremos. Un besazo.
Pakouji: Bueno, gracias. No puedo hablar mucho con vosotros porque si no el jefe me mata por el pase de caracteres, así que vamos a decir a quien se le va a acabar el chollo en la casa, ¿vale?
Asuka: Mira que eres borde... ya podías ir al grano y mandarnos a todos a la mierda ¿no?
Pakouji: Sin comentarios. Vamos con los resultados de las votaciones (Redoble de tambores). El más votado para que se pire de la casa es... YUU MATSURA (con casi la mitad de los votos -_-U). En segundo lugar sale USAGI TSUKINO y después LINA INVERSE.
Goluh: No, Lina ¡NO! Snif. Es que lo sabía, aquello me pone la pierna encima para que no se me levante la p(censurado)" ¡Joder, ahora que había empezado una simbiosis con ella! Iori (Bueno, voy a llorar... así daré buena super imagen. Total se supone que Usagi era amiga mía, o sea...)
Pakouji (tras decirle a Lázaro que desconecte con la casa): A ver, os cuento algunos de los motivos de estas tres salidas. A Yuu lo petan principalmente porque es aburrido y se demasiado autista como para estar en una casa sin sal. A Usagi porque es una pava, y porque corre el peligro de que le explique a Iori el truco para que no se le vean las bragas y así perderían mucho los mangas de Kotsuru. Y a Lina, generalmente porque, aunque sea un gran personaje, no es el ideal para una convivencia precisamente. A punto de salir se ha quedado Goluh. Los mejor considerados son, por este orden: Kenshin, Ryo y Utena. Los demás están muy igualados.

Y hasta aquí hemos llegado. El mes que viene saldrán otros tres participantes (todos están nominados). Recuerda que TÚ eres quien decide. Escribe a la dirección de e-mail que tenéis abajo o por carta a la revista. Y para terminar, saludos a Ledyn y Sakura (Elena Poveda) como representación de todos los que habéis votado y propuesto pruebas. ¡Gracias! Os recuerdo que esto está abierto a cualquier tipo de colaboración (dibujos, montajes, relatos, cómics, ideas, chistes, etc). Os espero dentro de 30 días, ¡no faltéis!

El Gran Hermano Pakouji
(con **Lázaro Muñoz** en la mesa de control)
X6234124@fedro.ugr.es

FANZINES

Seguimos con la sección de fanzines. Aprovecharé este número para comentar algunas de los productos que salieron en el pasado salón del Cómic. Cuando leáis estas líneas, faltará poco para el Salón del Manga y allí saldrán muchos fanzines y fanediciones nuevas. Hasta entonces, vamos a comentar lo siguiente.

Fanzone Especial nº2. David Ramírez.

38 páginas b/n con portada y contraportada a color.
200 ptas. - Formato comic book

En el pasado Salón del Cómic se pudieron ver las publicaciones de un grupo de amigos que se reunió bajo el sello de Epicentro. De entre las muchas que sacaron, una de las que más llamó la atención fue la de este especial, dedicada a la insigne figura del "mito", el "vetado", de... *David Ramírez*. Lo primero que llama la atención son los medios. Con su formato comic book, su portada a color y una calidad más que notable, no hablan durante 40 páginas de uno de los dibujantes más polémicos de los últimos tiempos. En este especial podrás ver los comentarios de sus series, una entrevista, un checklist y muchas cosas más. El tono general del mismo es desternillante, a juego con el homenajeado y, si te gusta *David Ramírez*, es una buena compra.

C\Mayor 61 1º
12001 - Castellón

Ohayo! nº1

66 páginas b/n con portada y contraportada a color.
350 ptas + 125 de gastos de envío. - Formato A5

Según dicen en el editorial, su intención es la de agradar al gran público. En Ohayo! tenemos cómics hechos por gente de aquí y algunos artículos. Por lo visto, en cada número los artículos se centrarán en un tema y en este nº1 han monopolizado su atención las Magicals Girls. Respecto a los cómics, que es lo que más predomina del fanzine, tenemos muchos y variados estilos y diferentes historias, lo cual hace que no te aburras leyendo sólo historias shonen o sólo shojo. Es muy heterogéneo y eso se agradece. Podéis encontrar a autores tan conocidos como *Guillermo March* o *DAC* y algunos menos conocidos, que pueden dejar de serlo (o no). La maquetación no tiene muchos alardes, es sencilla, teniendo la única pega en la sección de curiosidades, en la que algunas de las imágenes son muy pequeñas. Pero detallitos a un lado, este es un fanzine interesante. ¡Ah, por cierto! Cuentan con la ayuda de *Lola Palacios* a la hora de hacer la bonita portada y la mascota.

Ap. De Correos 5
La Felguera
Principado de Asturias

2501 nº4

40 páginas b/n
150 ptas - formato A5

Posiblemente uno de los fanzines de información que más me ha llamado la atención. 2501 es una publicación a tener en cuenta y que con sus 4 números ya ha dejado atrás la etapa de aprendizaje.
En este número tenemos artículos sobre **Noritaka**, **Rurouni Kenshin**, **Marmalade Boy**, **Layla & Rei**, **Kodomo no Omocha**, J-Pop etc... Incluyen también el SUB, un suplemento hecho por las colaboraciones y cartas de los lectores y el tema principal de este número es la guerra y la humanidad en el anime (un tema con mucho jugo y que desarrollan inteligentemente). Maquetación sencilla, aunque han comentado que quieren cambiarla para su próximo número. Muchos artículos y precisamente eso es lo que les pierde, porque hay algunos, no todos, que pecan de brevedad. Una publicación que deberíais tener controlada.

C\Pirineos 5, 1º 2ª
Pineda de Mar 08397 (Barcelona)

Ackman
ackman@mixmail.com

Lo que está por llegar: Si el mundo del fanzine va a menos, el de la fanedición va viento en popa. Para este Salón del Manga habrá, si no falla nada, números y jugosas novedades respecto este tema. Es muy posible que tengáis la oportunidad de comprar la continuación de **Ranma ½** (aunque a ese respecto creo que también habrá novedades en breve en esta vuestra revista) y **3X3 Ojos**. Habrá continuaciones como la de **Maison Ikkoku**, **Santuario**, **Bajo un rayo de sol**, **Zetsuai** y alguna que otra. Creo no exagerar al decir que este Salón será el de las fanediciones.

¿Sabéis de aquel famoso "Comic Market"?

Aquí, en verano, aunque hay varias fiestas tradicionales como el Tanabata, Bon, etc, para los otakus, la fiesta más importante es "Comic Market". Este año ha tenido lugar del 11 al 13 de agosto (se acercaron más o menos medio millón de personas). Como el propio nombre sugiere, la esencia de esta fiesta es ser un mercado grande de tomos, revistas y cosas varias para ordenador. Lo más remarcable es que todos los productos no están hechos por profesionales sino por cualquier aficionado que le guste el tema.

Por lo tanto, en "Comic Market" apenas encontramos obras de autores conocidos. Sin embargo, como viene tantísima gente a comprar, hasta algunas empresas y creadores profesionales les interesa últimamente participar. Como dice su propia palabra, es un mercado y de los grandes, por lo que suele tener lugar en una serie de edificios grandes. Este año, se usó el "Tokyo Big Site", un conjunto de 8 edificios como feria de muestras. En cada edificio, hay muchísimas tiendas controladas por aficionados, donde se vende una gran variedad de productos. La escala económica de cada tienda no es demasiado grande, pero sí hay muchas donde venden varios miles de ejemplares y obtienen ventas por valor de varios millones! Por eso algunos aficionados viven de la venta de esta fiesta, aunque ya no podemos decir que sean aficionados puros sino ciertos profesionales (los "doujin-shi sakka") que presentan sus obras en el apoyo de una editorial mientras que los verdaderos profesionales (los "mayor sakka") lo hacen a través de una.

Como ya he explicado, aquí el manga y arena no es sólo una obra artística sino también un remedio comercial. Este hecho es precisamente una gran diferencia que tiene con Europa. En Japón, el número de lectores de manga alcanza hasta decenas de millones, porque el 99 por 100 de los japoneses leen manga, excepto los ancianos y los bebés, claro. Así que un montón de "doujin-shi sakka" no demasiado conocidos pueden vivir con el mismo arte. ¡Ya SABÉIS DE AQUEL FAMOSO "COMIC MARKET" en su verdadero significado!

A propósito, me gustaría explicar un poco más sobre los "doujin-shi sakka". Normalmente tienen una edad comprendida entre los 15 y 40 años más o menos, es decir, la gente joven. Unos tienen trabajo fijo aparte de escribir manga, otros no (por supuesto existen algunos privilegiados que comen únicamente gracias al manga).

Antiguamente la mayoría de ellos eran hombres, pero hoy en día la mitad son mujeres. Los motivos de los "doujin-shi sakka" son variados: algunos pretenden ser "mayor sakka" pero todavía no han conseguido ninguna ocasión para su "debut", otros quieren crear obras que las editoriales evitan coger, por ejemplo, las de temática erótica o fantástica.

Ahora que ha aparecido la palabra "erótica" quiero decirles que es un elemento muy importante dentro del mundo de "doujin-shi sakka", aunque no todos tratan este tema. En "Comic Market", hay un dirección para los adultos allí se venden muchos tomos de manga erótico. Naturalmente existen algunas obras originales pero la mayoría son parodias de otras obras famosas como: **"Card Captor Sakura"** **"Love-hina"** (atentos al próximo número de Minami los interesados en esta serie), **"Sakura-taisen"**, incluso las favoritas de los españoles **"Marmalade Boy"** **"Sailor Moon"**, ¡y hasta **"Kochi-kame"** y **"Crayon Shin-chan"**!! Este género es conocido únicamente por los otakus, pero como se vende mucho, la escala económica es muy grande. Por otro lado, el manga erótico original es importante hasta en el significado artístico (naturalmente en el económico también). En muchas obras de este género, se expresa la naturaleza humana a través de los actos sexuales, así que se considera un "avant garde". Últimamente han proliferado especialmente las creadoras las obras de ellas tienden a estimarse como una obra no sólo erótica. Este hecho es también una diferencia grande de lo que hay en Europa. Como la mayoría de los japoneses no son cristianos, la expresión sexual no se trata tan negativamente en Japón. Además, somos descendientes de Utamaro.

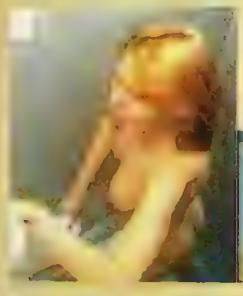
Y por último, os doy un consejo: Tener lugar dos veces por año el "Comic Market", en agosto y en diciembre. Si podéis venir a Tokio en las vacaciones de Navidad, os recomiendo mucho que participen en esta fiesta. Y así podréis SABER DE AQUEL FAMOSO "COMIC MARKET". Sin embargo, esta fiesta de otakus exige mucha fuerza física porque la gente está como sardinas en lata, y para sacar fotos hay que seguir una condición muy estricta, hay que pedir permiso a la organización, aunque sean para uso privado, debéis tener cuidado. Es que esta fiesta está luchando contra la intervención de algunas editoriales por los derechos de autor, y las feministas radicales por la expresión sexual, por eso la organización está muy nerviosa.

Takashi Muto e Iwai
mambo@pop12.ndn.ne.jp

Bueno, heme aquí de nuevo después de el brevísimo descanso vacacional. Además, y como castigo por haberme ido unos días de más, me toca ración doble, ya que el Shino está liado y no puede hacer su parte (ya, ya, excusas...). En fin, pues eso, que aquí estoy, vamos a ello.

Para empezar, comentar la respuesta que nos han dado los chicos aquellos a los que hacía referencia *Lázaro* en la palestra anterior. Al parecer todo ha sido un cúmulo de malos entendidos. Para empezar *Lázaro* hizo la referencia porque se lo pidieron, es sólo que usó su estilo habitual, provocando, como siempre provoca, una respuesta. Dicha respuesta ha venido de parte de los chicos del programa **Los calzoncillos de Superman**, que se emite los martes de 14 a 15:00 horas en el 107.9 F.M. (Onda Verde) de Madrid, que nos han contado más o menos que simplemente pusieron unos cuantos ejemplos de apodos que ellos consideraban chorras, pero que nada más, que nada personal, que a ellos esas personas les importan más bien poco. Así que eso es todo, todo ha sido un sencillo y complicado malentendido (para algunas cosas la red no es buena). Caso cerrado, no entremos en más discusiones ni polémicas.

También toca ahora comentar un tema curioso. Veréis, el otro día estuve hablando con *Lázaro*, y me comentaba cómo sus típicos detractores le habían saltado al cuello por su participación en el anterior número. La cosa viene a ser que estábamos todos de vacaciones y él tuvo que hacer ración extra, y como sabéis, él suele mezclar los temas de interés general con experiencias personales. Así que sus detractores de turno le atacaron por ahí (algunos incluso se hicieron pasar por lectores noveles que se quejaban de que ellos habían comprado una revista de manga, no del corazón (algo un tanto absurdo si tenemos en cuenta que los ejemplos personales que se ponen en esta revista siempre tienen que ver con el mundillo)), pero ocasionó una discusión entre el jefe y yo; sobre la calidad, sobre si Minami es un buen producto o no, sobre si se ciñe a lo que la gente espera de ella, sobre lo que la gente de hoy en día quiere... Y, entre otras muchas cosas, llegamos a la conclusión de que la gente, además de productos de calidad, también quiere un poco de basura, de cotilleos y similares, así que de cuando en cuando no están de más toques a lo programa basura o en plan prensa del corazón. Pero ahí no viene lo bueno, sino que, dado que ya íbamos por la sexta copa y los ánimos se caldeaban, empecé a picar a *Lázaro* con lo de que parecía un personaje público de la prensa del corazón, y que ya que estaba por qué no hacía el juego completo, etc. Total, que acabó jurándome que en el próximo número, en el del salón, publicaría una foto suya en pelotas. Y lo hará, él nunca se echa atrás. He visto la foto, no se ve todo todo pero se ve bastannnnte. La que se puede liar...



La foto será grande y definida, no como éstas de las chicas de Gran Hermano

Una lectora nos remite esta simpática foto para hacernos ver que hasta los monstruos leen Minami.

Por último, una pequeña nota que nos han hecho llegar los encargados del fanzine **Chu!** a raíz de la queja de una aficionada que pagó sin que se le entregara lo que había comprado:

Este mensaje va dirigido a todos aquellos que hicieron sus pedidos de **Chu!** a *Ruth Fernández*, la encargada, en teoría, de recepción y distribución de pedidos hasta el número 3 de nuestro fanzine.

El caso es que *Ruth* ha desaparecido sin dar señales de vida y nos hemos enterado de que no ha enviado nada desde hace ya dos años al menos. Como no disponemos de vuestros datos os rogaríamos nos mandaseis una carta que además de vuestro nombre y dirección incluya la copia del recibo del ingreso, si aún lo conserváis. Hacedlo a esta nueva dirección:

Chu!
C/ Primavera, 25. 3°A Escalera Derecha.
Alicante. 03012.

Todo aquello que queráis comunicarnos/enviarnos o para consultar cualquier tipo de información sobre pedidos a partir de ahora tendrá que ser a la nueva dirección. Os pedimos disculpas por las molestias.

Bueno, y ahora sin más demora voy a ponerme el traje de perro vago para parecerme lo más posible a *Shinohara* y hacer lo que tendría que estar haciendo él.

Matsuyama
matsuyama@iname.com

Bueno, bueno, bueno, cuánto tiempo, ¿eh? ^_^U. Pues nada, lo dicho, que el mamón del *Shino* dice que no puede, así que aquí estoy yo. Vamos.

Mª Rosa Hernández nos escribe desde Santa Cruz de Tenerife preocupada por los legalajos típicos de los programas de ordenador. Tranquila, que los programas que vienen en el CD de Minami son todos de libre distribución, así que puedes instalártelos sin ningún problema en tu ordenador.

Rocío Fortes Esteban nos manda desde Lérida unas cuantas ideas para el Gran Hermanotaku, como que se formen las parejas de *Ryo* y *Asuka* o *Kenshin* y *Lina*; también una prueba, que sería que enseñen a hablar a... no, a un loro no, a un pato (a ser posible *Mousse*, dice). Respondiendo a tus preguntas, no se incluyó a *Akane* supongo que por no repetir personajes de una misma serie; la idea del concurso-prueba se le ocurrió a *Lázaro*, que es el que ayuda a *Pakouji* con ideas y chistes en la sección. Por último, nomina a *Yuu*, algo

Gema Soto, Almeiras

que me temo que ya llega tarde, pues ha sido expulsado este mismo mes (no sé si tu voto se tuvo en cuenta en su día o no, a mí sólo me han pasado las cartas y me han dicho: "contesta").

Elisabeth Lorenzo Arenga nos pregunta desde Sevilla por las obras de *Katsura* que no conoce. Bien, tal y como comentamos en el especial de Minami2000 que sacamos en su día (por cierto, ya no somos "2000", hay que actualizarse...), son, por orden cronológico: **Tsubasa**, **Tenkosei wa hensohei**, **Wingman**, **Vander**, **Voguman**, **Pantenon**, **Present from Lemon**, **New of new**, **Video Girl Ai**, **DNA2**, **Zetman**, **Shadow Lady**, **M e I´´s**. Entre medias hay algunas cosillas pero esto es lo principal (si tienes mucho interés mira a ver si quedara algún ejemplar del especial que sacamos, aunque creo que no. Sobre decirle a *Lázaro* que te escriba porque tienes que hablar con él, dice que le escribas lo que tienes que decirle, que igual que ha leído esta carta tuya leerá cualquier otra que envíes.

May nos pide desde Getafe que saquemos otro especial sobre **Slayers**. Verás, *May*, eso es difícil, primero porque ahora ya intentamos no sacar especiales, que comercialmente no son muy rentables, y luego porque, para la segunda opción, que es dedicarle la portada y un extenso dossier, ya se ha quedado

María Pastor, Getafe

algo olvidada. No debes pasar por alto el hecho de que en el manganime real, el de los aficionados medios reales, las series estrella nacen y mueren con una velocidad pasmosa, ahora es **MB**, ahora es **Slayers**, ahora es **Ruroni Kenshin**, ahora es **Pokémon**, ahora es **Digimon**... y así con las cosas. Quizá si se deciden a reemitirla alguna vez hablemos de nuevo sobre ella, pero si no lo veo difícil. Sobre el especial de **Digimon**, ya habrás visto que hemos retomado los artículos sobre la misma, así que tranquila, que de **Digimon** y **Pokémon** seguiremos hablando bastante.

Bueno, y eso es todo por este mes, que con el retraso que había de direcciones de otakus que querían cartearse con otros lectores vamos a necesitar espacio extra para ellos. Nos leemos el mes que viene (o no).

Matsuyama

Karina Matos, Venezuela

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Erika Castro
C/ Isla de Salvora 2 Bajo Izq
15407 Narón (La Coruña)
16 años. Es nueva en esto, aunque le gustan Ranma, Marmalade Boy, Cowboy Bebop, Lain, etc. Se queja de que en su zona no hay tiendas.

Fco. Javier Rodríguez Medina
C/ Mar Mediterráneo 7, 1ºC
41013 Pino Montano (Sevilla)
Le gusta Slayers y se queja del trato que ha recibido en TV.

Valeria Polo Campos
Paseo de Goya 28, 7ºC Izq
28932 Móstoles (Madrid)
12 años. Es la fan número uno de ¡Estás arrestado! aunque también le gustan El guerrero samurai, Arc the Lad, Sakura, City Hunter, etc.

Lady Anne
C/ Carola 4, URB. RETAMAR
29130 Alhaurín de la Torre (Málaga)
Le gustan Kurogane, RK, Ranma, Renka, Shirow, Clamp... Promete contestar.

Gema Soto Rodríguez
Rúa Pereiros 19
15180 Almeiros (Culleredo) (Coruña)
15 años. Le gustan Ruroni Kenshin, Dr. Slump, Evangelion, MB.

Andrés Taboada Ramallo
Av. Matos 6, 1ºD
36153 Pontevedra
17 años. Le gustan sobre todo Anachi (buen gusto) y Katsura (jejem). Propone que de la casa de Gran Hermanotaku se vaya Utena.

Laura Cano
C/ URB. Ruiz Madueño BL 3, 3ºC
14940 Cabra (Córdoba)
No indica edad ni gustos, sólo que por favor publiquemos su dirección (¿ves que con [illegible] somos?)

Amanda Fuentes Jurado
C/ Corregidor Nicolás Isidro 17, 9ºB
29007 Málaga
18 años. Busca con desesperación "Kaze to ki no uta". ¿Alguien puede ayudarle?

Elizabeth Lorenzo Arenga
C/ Vasco de Gama 141
41013 Sevilla
16 años. Le gustan Katsura, CLAMP, Ranma y el manganime en general. Promete contestar.

Alba Molina Serra
Gran Vía C. C. 887, 10º 1ª
08020 Barcelona
14 años. Le gustan MB, Slayers, SM, Detective Conan, Ranma, Tenchi Muyo.

María Pastor (May)
Pl. Doñana 8
28905 Getafe (Madrid)
e-mail: maypaszo@yahoo.com
15 años. Le gustan Slayers y Digimon.

Mª Pilar Ruiz
C/ Nuestra Señora del Salz 2, Principal Izq
50017 Zaragoza
Le gustan SM, Slayers, Lodoss War, MB, Ranma y otras. Pide que echen a Goku de la casa de GH y sigue refiriéndose a nosotros como "2000".

Carlos Saul
Travesía del Cañón 15, Bajo D
28100 Alcobendas (Madrid)
No indica gustos ni edad y no podemos publicar tu dibujo porque es un tanto fuerte.

Sara Pérez Avila (Lain)
C/ Benito Pérez Armas 33, 4ºD
38007 S. C. De Tenerife (Canarias)
14 años. Le gusta S.E. Lain, Evangelion, RK, Escaflowne... Busca sobre todo otakus tinerfeños.

Recordad, enviad todas vuestras cartas, dibujos, colaboraciones, críticas, regalos, etc, a:

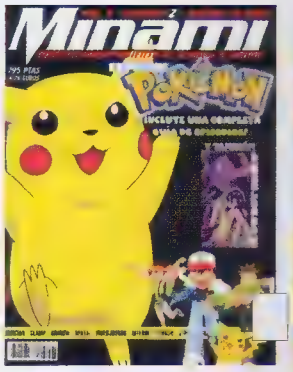
ARES Informática - Revista Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

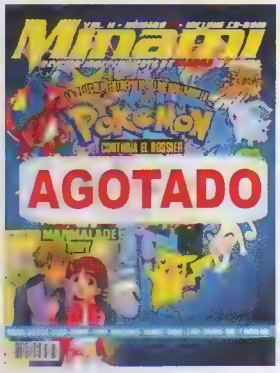
¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN

POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, JUEGOS...





Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

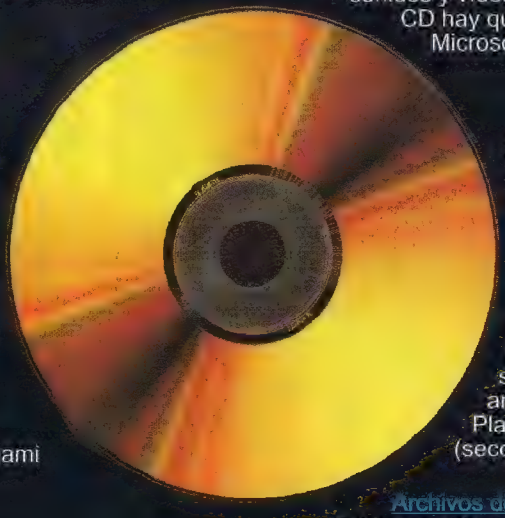
Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.



Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresint.com

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

Ya a la venta en vídeo la colección basada en el fantástico videojuego

Arc the Lad™

Colección de 9 VHS

Digital Hi-Fi Stereo
75 minutos de duración aproximada

ARC THE LAD
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

Selecta Visión
Calle Roma [illegible] Barcelona
[illegible]

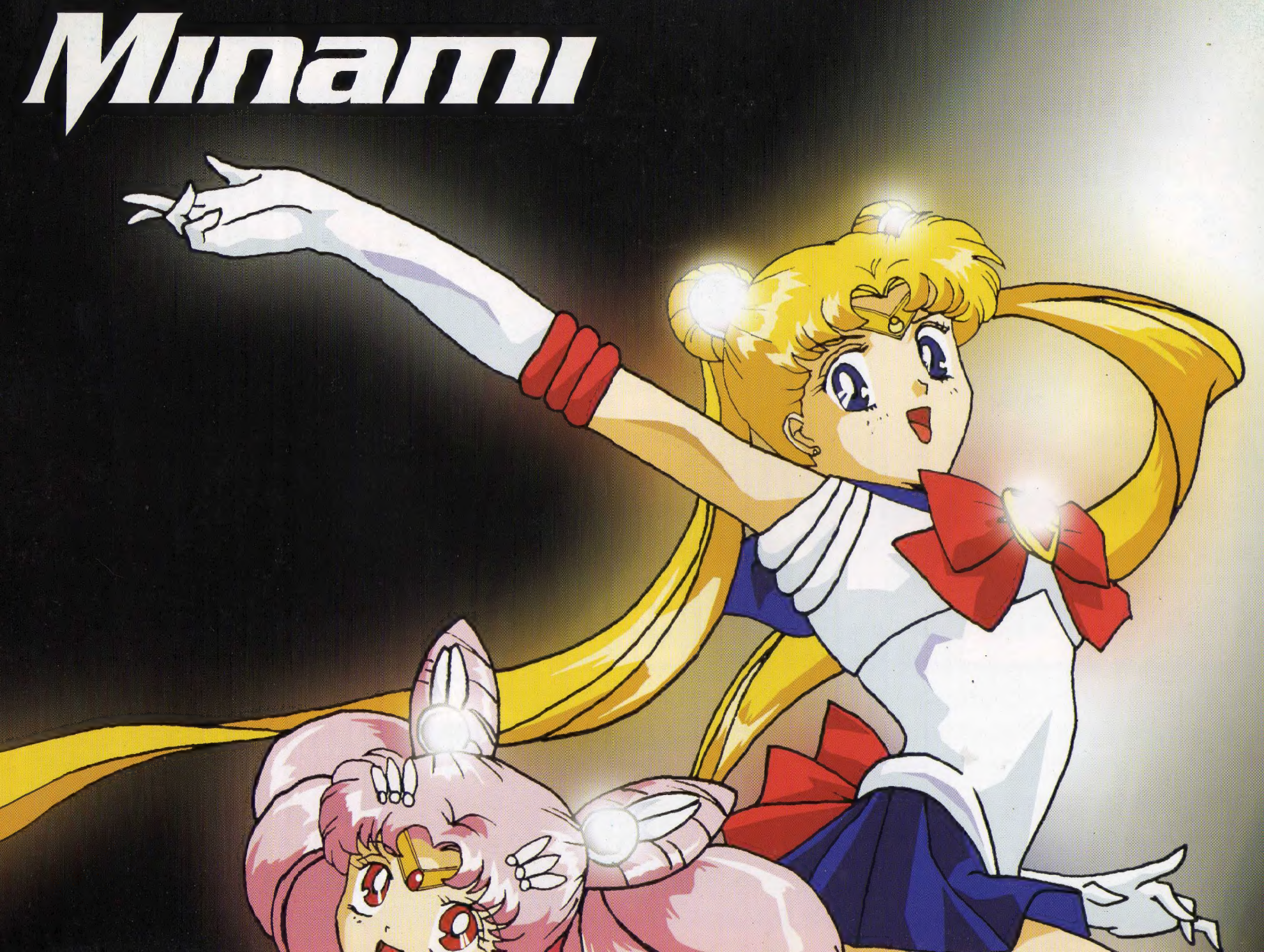
DYNAMIC

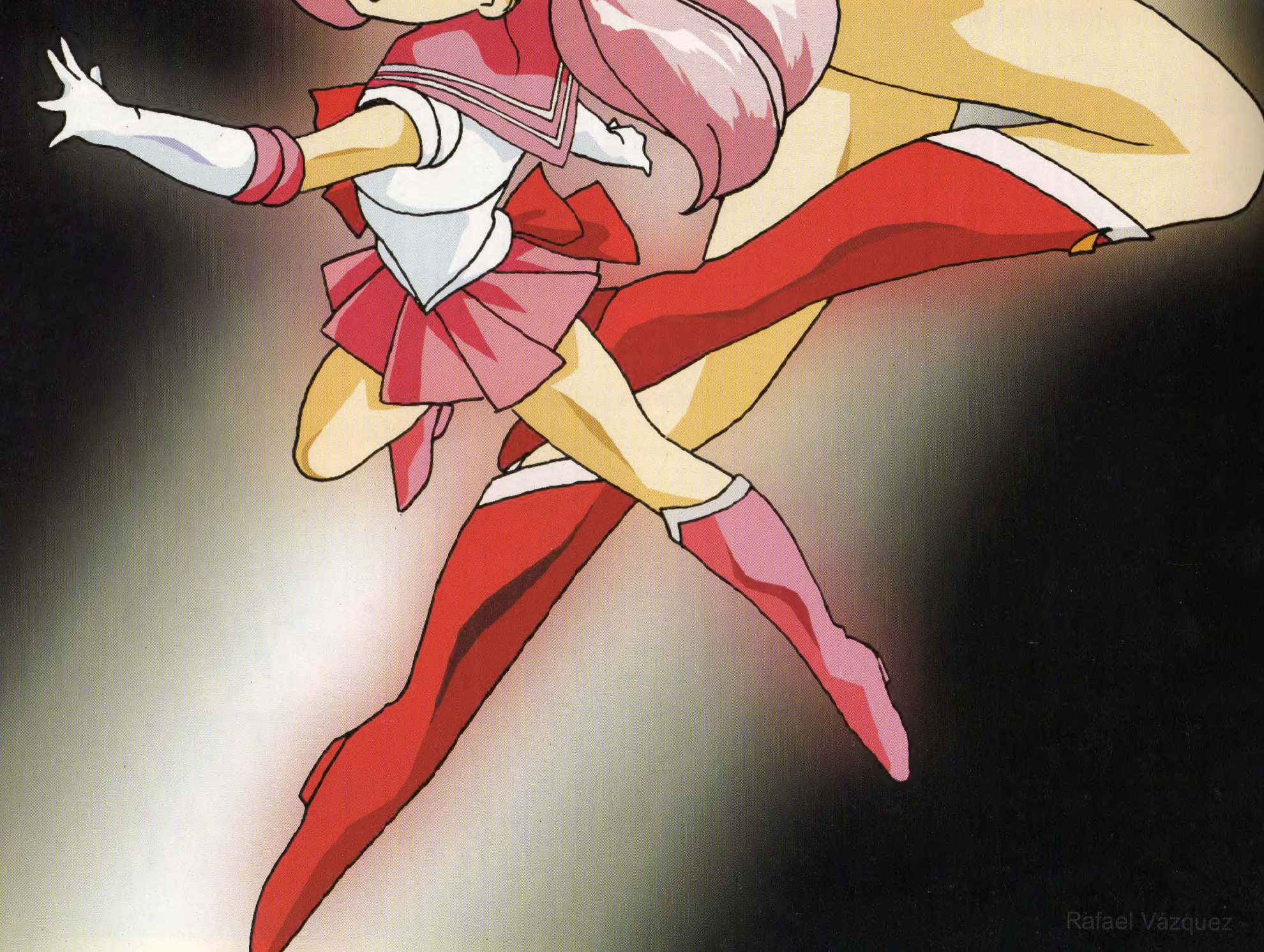
OTAKU VISION

SPE VISUAL WORKS

Y EN EL CD... LOS MEJORES VÍDEOS, UNA COLECCIÓN IMPRESCINDIBLE

DE CANCIONES, UNA APABULLANTE RECOPILACIÓN DE IMÁGENES, UN SURTIDO GRUPO DE COMPLEMENTOS... ¡TODO LO QUE SIEMPRE HABÍAS QUERIDO Y MÁS!


Minami


Rafael Vázquez

Bunny Tsukino es la típica adolescente desastre que vive el día a día como puede. O eso parece, ya que un día se le aparece una gata que habla y desde entonces su vida nunca volverá a ser la misma, pues desde entonces se convierte también en la líder de las Guerreros del Amor y la Justicia, un grupo de jóvenes defensoras del planeta Tierra dispuestas a darlo todo por protegerlo de las amenazas que lo acosan.

Sailor Moon, creado por la genial Naoko Takeuchi y emitido varias veces en España a través de diversas cadenas, se ha convertido sin duda en una de las series de animación más conocidas de la historia del manganime.

CONTENIDO

SAILOR MOON

Minami

VHS

Sailor Moon

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Bunny Tsukino es la típica adolescente desastre que vive el día a día como puede. O eso parece, ya que un día se le aparece una gata que habla y desde entonces su vida nunca volverá a ser la misma, pues desde entonces se convierte también en la líder de las Guerreros del Amor y la Justicia, un grupo de jóvenes defensoras del planeta Tierra dispuestas a darlo todo por protegerlo de las amenazas que lo acosan.

Sailor Moon, creado por la genial Naoko Takeuchi y emitido varias veces en España a través de diversas cadenas, se ha convertido sin duda en una de las series de animación más conocidas de la historia del manganime.

CONTENIDO

SAILOR MOON

Minami

VHS

Sailor Moon

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS